

ПОБЕДНЫЕ СТРАТЕГИИ И СОВЕТЫ ДЛЯ GTA3, NEVERWINTER NIGHTS!
COMPUTER GAMING WORLD
Russian Edition
№04(04), СЕНТЯБРЬ 2002
ПЛЮС
Топ 10: Шутеры всех времен и народов
СПЕЦИАЛЬНЫЙ МАТЕРИАЛ О СУПЕРПРОЕКТЕ ОТ NIVAL
Silent Storm
Все о самом перспективном TBS 2002-03
НА ГРЕБНЕ ВОЛНЫ
Новый чип от Nvidia
Nvidia готовит очередной технологический прорыв.
Что же ожидает нас – простых геймеров: разрушающий
разум реализм или очередная дорогая «игрушка»?
Unreal Tounament 2003
ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ РЕПОРТАЖ ИЗ ПЕРВЫХ РУК
Вы ждете эту игру. Мы в нее играем.
Жизнь продолжается.
ISSN 1683-4739
(game)land
10 ЛЕТ 2002
№04(04), СЕНТЯБРЬ 2002
TECH:
Тестирование: выбери сканер. USB-клавиатура
Запускаем старые игры под Windows XP



По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64
ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07
1C@1C.ru, www.1c.ru

БЛИЦКРИГ

Впереди – враг... Мощный рев двигателей тридцатьчетверок глушит грохот рвущихся снарядов, Ил-2 со свистом режут воздух. Цель – разгромить захватчика и донести знамя победы до Берлина. От вас зависят жизни сотен преданных людей, судьба России в ваших руках. Великими генералами становятся здесь и сейчас. Вы готовы? Это «Блицкриг»! Это верность истории и реалистичность каждой детали, это уникальный опыт великих сражений.

- **Реальные** сражения Второй мировой в трех кампаниях на стороне Советской Армии, немецких войск или сил союзников с 1939 по 1945
- **Бесконечное** число миссий любого стиля и сложности
- **Более** 200 образцов военной техники в 3D, более 40 единиц пехоты
- **Войска** получают опыт и переходят из миссии в миссию
- **Редактор** для создания собственных боевых единиц, миссий, кампаний
- **Многопользовательская** игра по локальной сети и через Интернет

ВОЕННАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ ОТ NIVAL






games.1c.ru www.nival.com www.blitzkrieg.ru







Надругательство над дорогими покойниками

Помещение, где *CGW* вершит свой правый суд над играми – в принципе, место довольно приятное. Этакий маленький уютный притон, где постоянно звучат беззлобные колкости, смелые суждения и веселые чудачества. Маленькие, усохшие и черствые куски мяса, служащие сердцами нашим обозревателям, уже давно не способны испытывать каких-либо чувств, их единственная отрада в этой жизни – собираться всем вместе в редакции и судить игры. Но только не в последние2 месяца. В эти месяцы даже святой человек почувствовал бы гнев и ярость, оказавшись под водопадом игрового дерьма, обрушившегося на него.

Трудно, очень трудно чувствовать себя счастливым, получив несколько раз подряд одну и ту же игру, которой раз за разом делают пластические операции.

Начать с того, что почти все игры, вышедшие в июле и августе, вызывали ощущение, что ты каким-то образом вернулся на несколько лет назад. *BCT Commander* – забагованный воргейм 20-летней давности, *PureSim Baseball* навевает воспоминания о славных временах текстовых спортивных игр, *Geneforge* – это то, чем была *Ultima* 10 лет назад, а два вышедших адд-она вызывают ассоциации не со своими оригиналами, а с их предшественниками 4-летней давности.

Не поймите меня превратно. То, что игра напоминает о прошлом, вовсе не означает, что она отстойная. Например, *Morrowind* навевает воспоминания о школе и ролевых D&D-шных сессиях, за которыми мы просиживали ночи напролет. Если игра вызывает в памяти любимые образы и умудряется при этом поднять планку качества геймплея на новый уровень (как *Morrowind*), то она заслуживает высочайшей похвалы. Но когда игра оскорбляет и втаптывает в грязь твои самые счастливые воспоминания (как *Might and Magic IX*), то возникает сильное желание послать все куда подальше и пустить себе пулю в лоб.

Трудно, очень трудно чувствовать себя счастливым, получив несколько раз подряд одну и ту же игру, которой раз за разом делают пластические операции. Певица Шер может сколько угодно подтягивать лишнюю кожу на лице и завязывать ее узлом на затылке, но признайтесь честно – неужели вам еще не надоело каждый день видеть ее по телевизору? Геймерам очень хочется чего-то принципиально нового и шедеврального, но на этот раз игровая индустрия нас чертовски разочаровала. Впрочем, есть надежда, что через месяц все изменится, ибо на PC наконец-то вышли *Grand Theft Auto III* и эпохальная RPG *Neverwinter Nights*, которая поглотила все наше свободное время. Кроме того, в этом году мы видели довольно много неплохих игр на выставке E3. Будем надеяться, что хотя бы некоторые из них в ближайшем будущем восстановят святой дух, витающий на встречах наших обозревателей.

Роберт Коффей
Редактор раздела Reviews

ЖУРНАЛ №1 О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ



ISSN 1683-4739

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ №77-12112 от 20.03.2002

Выходит 12 раз в год

04(04), сентябрь 2002

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор **Сергей Лянге** serge@cgw.ru
Зам. глав. редактора **Олег Лебедев** losik@cgw.ru
Зам. глав. редактора **Лев Емельянов** lev@cgw.ru
Редактор **Иван Рогожкин** (TECH) ferrum@cgw.ru
Редактор **Юрий Левандовский** (CD) cd@cgw.ru
Корректор **Юлия Барковская** july@cgw.ru

ART
Арт-директор **Серж Долгов**

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ
101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, CGW;
e-mail: letters@cgw.ru; тел.: (095)292-3839;
факс: (095)924-9694; URL: www.cgw.ru

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Игорь Пискунов igor@gameland.ru
тел.: (095)229-2832; факс: (095)924-9694
Ольга Филатова filatova@skpress.ru
тел.: (095)974-2260; факс: (095)974-2263

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА
Руководитель отдела
Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru
Менеджеры
Андрей Степанов andrey@gameland.ru,
Самвел Анташян samvel@gameland.ru
тел.: (095)292-3908, 292-5463;
факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

УЧРЕДИТЕЛИ И ИЗДАТЕЛИ

ООО «Гейм Лэнд»
117526, г. Москва, Пр-кт Вернадского, д. 105

Генеральный директор **Дмитрий Агарунов**

Финансовый директор **Борис Скворцов**

ЗАО «СК Пресс»
1109147, Москва, ул. Марксистская, 34 корп. 10

Генеральный директор **Леонид Теплицкий**

Издательский директор **Евгений Адлеров**

Издатель **Николай Федулов**





Журнал «**Computer Gaming World Russian Edition**» издается по лицензии **Ziff Davis Media, Inc.** 28 East 28th Street, New York, NY 10016, US

Типография
OY **ScanWeb**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 30 000 экземпляров

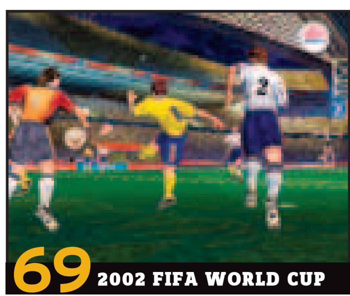
Цена свободная

COMPUTER GAMING WORLD Russian Edition
№04(04) АВГУСТ 2002

“ Это самая удивительная вещь, которую я видел на моем мониторе с тех пор, как... хорошо, ничего лучше я не видел. ”



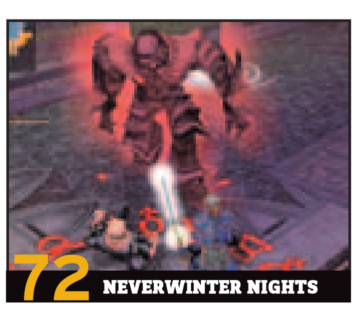
66 **WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS**
Столько лет ожидания. И что мы имеем в результате?



69 **2002 FIFA WORLD CUP**



70 **AGE OF WONDERS II**



72 **NEVERWINTER NIGHTS**

Previews

Reviews



96 **GREENSPEAK**
Это надо обязательно прочитать... Нет мечтателям!



92 **TECH**
В этом месяце мы выбираем сканеры. Надо очень ;-)

Письма

Мы ждем ваши отклики на letters@cgw.ru

ПИСЬМО МЕСЯЦА

В окопах

Я служу в пехотном батальоне 2/187, дислоцированном в Афганистане, и я хотел бы поблагодарить вас за замечательный журнал. В периоды затишья я вновь и вновь просматриваю номера CGW, присылаемые мне семьей. Я читаю каждый выпуск от корки до корки раза три, но мне это не надоедает. Я сам – страстный геймер, и ваш журнал помогает мне забыть о вс

Еще раз спасибо.

Рядовой первого к

P.S. Совершенно точно могу вас уверить, что игры и реальность разницы. Игры намного безопаснее!



Национальный вопрос

Здравствуйте, уважаемая редакция самого лучшего журнала о компьютерных играх, издаваемого в России. Я читаю вас с первого российского номера. Не могу утверждать, что все статьи в вашем журнале мне нравятся или кажутся объективными но, несмотря на это, журнал устраивал меня на 150%. Однако та тенденция, которую я обнаружил на страницах августовского номера повергла меня в шок. Что я обнаружил в разделе «Письма»? Письма российских читателей – что меня уже насторожило. Но когда я прочитал строки «В скором времени появится все то, о чем просите вы – российские авторы», мне просто стало плохо!!! Колонки «Российские новости» окончательно утвердили тот факт, что журнал становится русским. Хочу отметить, что появление любого материала российского происхождения на страницах вашего журнала, будь то статьи, колонки новостей и тому подобное, в мгновение снизят его статус с престижного (можно даже сказать стильного) зарубежного издания, выходящего в переводе, до еще одного пошлого российского журнал об играх. Мне также любопытно будет ли российский материал печататься в ущерб оригинальному, или журнал вырастет в объеме? В любом случае, это уже будет не *CGW*. Я прекрасно понимаю, что остановить процессы становления журнала Русским невозможно, и в связи с этим прошу вас подсказать мне возможные варианты получения оригинальной версии *CGW* (без перевода). Надеюсь, что вы не оставите мое письмо без внимания и ответите на него.

С уважением, Кирилл Тарасов

Не беспокойтесь 8) Нас много, мы тоже против окончательной русификации. Но мы все живем в России, а, судя по переписке, голоса читателей разделились в соотношении 80/20. Посему от русских материалов совсем избавиться нельзя, но редакция предпринимает отчаянные усилия по воспитанию в себе чувства меры. Потом, неужели вы считаете, что материалы в журнал идут неадаптированными? Вы плохо нас знаете...

P.S. Спасибо за комментарий... Сереж, а я тебе говорил! (Лосик 8)

P.P.S. Я вроде бы и не сопротивлялся.

P.P.P.S. В этом номере несколько материалов написаны нашими соотечественниками. И есть хорошая возможность оценить качество.

Я купил три ваших журнала и надеюсь, что остальные тоже буду покупать. Ваш журнал уникален тем, что авторы американцы. А вот вы ответили на письмо Аксакова Дмитрия в третьем номере, что в скором времени будут российские авторы. Не надо этого делать! Вот, например, в статьях Тьерри Нгуена он описывает, как приезжает в офис к разработчикам и играет в игры. Он пишет о фактах, а не догадках. Ну а наши авторы, они же не поедут в Америку или Канаду, чтобы поиграть в игры или взять интервью.

Лучше добавьте (но не надо ничего удалять), как наши авторы берут интервью у наших разработчиков. И еще поменяйте оформление диска. Потому что очень похоже, что над вашим диском и диском *«Страны Игр»* работал один и тот же человек, например, диск CGW третьего номера и диск *«СИ» 119* номера почти ничем не отличаются. Только в *CGW* отличалась одной демоверсией и одним видеороликом. И когда диск запускаешь, тоже в окошке находится. Придумайте свои идеи, попробуйте в будущем времени разыгрывать конкурсы на лучшее письмо или тому подобное. Да и, пожалуйста, ответьте на вопрос, что у вас общего с журналом *«СИ»* или GameLand? У вас и оформление диска одинаковое, и реклама в журналах от e-shop.

С уважением, Дмитрий Александрович «Venom».
bascompsoft@mtu-net.ru

Здравствуйте, Дмитрий, нам очень приятно, что журнал вам нравится, и что вы купили все три номера. Касательно вашего вопроса. Да, повторимся, статьи российских авторов появятся, но не в ущерб статьям «иностранным». Просто-напросто объем журнала будет увеличиваться – ведь именно этого ждут наши читатели. Статьи российских авторов будут посвящены преимущественно самым значимым продуктам российских разработчиков. В будущем оформление CD изменения – он станет более привлекательным и, естественно, еще более непохожим на диск из «СИ», «Навигатора и т.д... Конкурсы будут. «Страна Игр» – это ребята со второго этажа нашей редакции, которые приходят с важным видом облизываться на наши обложки ;-)

До встречи через год

Вот увидел рекламу первого номера *CGW* и решил купить, о чем теперь сожалею. Журнал просто неинтересно читать, статьи все европейских авторов, ну неинтересно они пишут, менталитет, на-

ИЛЛЮСТРАЦИЯ КОЛИНА АДАМСА

верное, не тот. Нужно половину статей наших авторов, а половину европейских. Только тогда журнал можно будет читать. Скажу только, что первые номера теперь уже моего любимого журнала *«Рыбачьте с нами»*, который выходил только с европейскими статьями, было неинтересно читать, но теперь в нем 50% наших и 50% европейских статей, и он стал очень интересным. Лично мне статьи иностранных авторов абсолютно неинтересны.

Компакт тоже пустой, ну разве не стыдно всего 3 демо-версии туда сунуть и еще кучу всякой лабуды. Вот возьмите компакт от любого другого журнала и сравните со своим.

Я также не согласен с рейтингом игр, а именно, что *«Сериус Сэм секонг энкаунтер»* хуже, чем *«Мегал оф хонор»*, а *«Вольфенштейн»* приравняли к *«Команд и конгюэр-ренегаг2. «Вольфенштайн»* намного лучше *«Ренегада»*. И вообще, рейтинги продаж надо делать по нашему рынку игр, а не по американскому или европейскому, зачем ориентироваться на Европу, надо ориентироваться на самих себя. Те игры, в которые играют европейцы, не играют русские.

Делайте статьи побольше и поинтереснее. Я не отвергаю полностью статьи европейцев, есть и такие авторы, которые пишут интересно, но таких мало. Ваш журнал еще посмотрю, скажем, через год, может, тогда он мне понравится.

С уважением, Antoxa.

В скором времени мы начнем публиковать рейтинги популярности игр на российском рынке, но и забывать об американском и европейском не будем. С российскими ретингами есть одна проблема: ну не хотят они давать их, ни в процентах. ни в штуках, ни как. Может боятся чего? ;-)
Опять же: рейтинг составляется по продажам игр, а люди играют в те игры, в которые играют. Нам они тоже не все нравятся ;-)
С фразой «Те игры, в которые играют европейцы, не играют русские» довольно сложно согласиться. Приведем пример. Вы играли в *The Sims, Warcraft III, Serious Sam...?* Вам не понравилось? Сомневаемся.
Впрочем, главное что? Чтобы выбор был.
P.S. "Рыбачьте с нами"?

Немного вопросов

День добрый, уважаемая редакция *CGW* Россия. Сразу перейду к делу. У меня к вам будет несколько вопросов:
1)Будет ли в *CGW Россия* постер и если будет, то когда?
2)Почему некоторые обзоры опережают, к примеру, *«Страну Игр»* (к примеру, *Planetside, SW:GALAXIES*), а другие отстают аж на 2 месяца от не же (пример, *Dungeon Siege*)?
3)Будут ли в *CGW Россия* обзоры чисто «русских» продуктов, которые малоизвестны на западе (например, *«Демиурги 2»*)?
4)Будет ли в *CGW Россия* рубрика новостей, или она тут вообще не предусмотрена? 1/4 страницы с 3 новостями в июльском номере не считается.
5)Будет ли в *CGW Россия* обзор *TES3:MORROWIND* (вышел он давно, правда, *Jedi Knight II* вышел еще давнее, но его обзор был во 2-ом номере), а также *WARCRAFT III*?
Надеюсь, вопросов немного ;)!

Заранее благодарен,
Федот aka Крутой Кот

1. Постер, возможно, будет.
2. Ну кто может сомневаться в том, что главная причина - желание коварно выцыганить у доверчивых читателей их кровно заработанные денежки... А если серьезно... «Страна Игр» – один журнал, *CGW* – другой. Мы разные, а потому обзоры появляются в той последовательности, которая кажется нам правильной. Пока автор не отыграет в игру до конца – никакого ревью, господа. Важны качество и информативность, а не скорость.
3. Сэтого номера обязательно будем писать про российские проекты. Начали с всепоглащющего *Silent Storm* от Nival.
4. Рубрика новостей уже есть, пока немного только потому, что лето... Отпуск, пляжи, пиво, девушки...
К осени будет отдельный раздел. Есть, кстати, еще интересная мысль, но про нее пока рано...
5. Обзор *Warcraft III* в этом номере. *TES3:Morrowind* - уже был.

Про кошек

«Классическая скроллинговая аркада начала 90-х». Ну вы, блин, даете... (с) Нельзя же такламерить в уважаемом журнале :D

Best regards,
Gleb [GAS] Svintsov.
Saint-Petersburg, Russia.
mailto:gas@comset.net

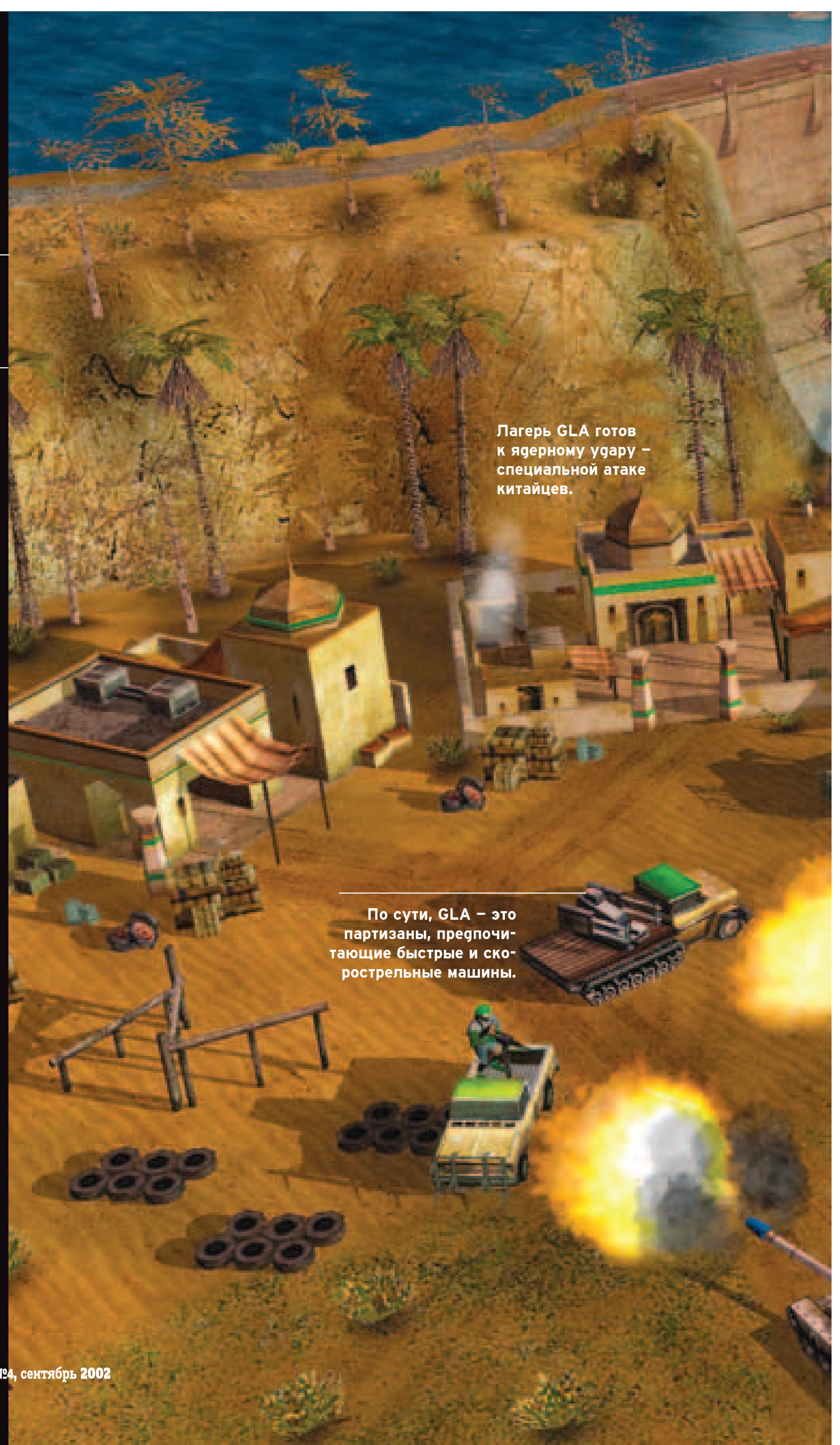
Ну, спасибо, блин большое (с). Редактор наказан бамбуковыми палками по пяткам и сутками игры в *«Диггер»*. Все равно не сдается и ищет для следующего CD эту самую ЭКРАННУЮ аркадку.

Loading...

Эксклюзивные скриншоты из самых ожидаемых игр под редакцией Сержа Долгова

COMMAND & CONQUER: GENERALS

Вселенная *C&C* наконец-то становится трехмерной, но вот вопрос: не окажется ли *C&C: Generals* банальным клоном *Emperor: Battle for Dune?* На самом деле, скорее всего, нет, ведь за спиной разработчиков такие хиты, как *Red Alert 2* и *Yuri's Revenge*. Кроме того, фантастический антураж Tiberian Sun был безжалостно удален из игры, и вместо него авторы предлагают «реалистичную» атмосферу войны XXI века. Вы можете играть за технократические Соединенные Штаты, за берущих не умением, а числом китайцев или же за грязную и нечесаную Всемирную Армию Освобождения (Global Liberation Army – GLA). Отшлифованный до блеска геймплей серии Red Alert в сочетании с великолепным трехмерным движком вполне может стать новой формулой успеха для Westwood. Игра должна выйти уже этой зимой, и тогда мы в полном 3D увидим, что происходит, когда китайская атомная бомба падает на логово террористов.



Лагерь GLA готов к ядерному удару – специальной атаке китайцев.

По сути, GLA – это партизаны, предпочитающие быстрые и скорострельные машины.



Этот парень из GLA сейчас разрушит дамбу, что приведет к затоплению ближайшей деревни. Как подло и трусливо! Наш парень!

Американцы используют для защиты своих солдат новейшие технологии, а также прикрывают их тяжелыми танками.

THE SIMS ONLINE

Вы можете представить себе замок из волшебной сказки, полный джакузи в форме сердечек, картин на черном бархате и тающих снеговиков, в котором живет альбинос, постоянно носящий костюм Рокки Хоррора? А вот Джефф Грин может – он каждый день видит такой замок во сне. Милый, интеллигентный Джефф, твои заветные мечты осуществятся в *The Sims Online* – многопользовательской версии самой популярной компьютерной игры всех времен и народов. *The Sims Online* – это ничем не ограниченные возможности, это самая гигантская, самая сюрреалистическая игровая площадка за всю историю человечества, в которой миллионы людей будут реализовывать все свои фантастические желания... Выход игры намечен на конец года. Не пропустите наше эксклюзивное Preview в следующем номере – посмотрим, удастся ли Джеффу создать свой маленький кусочек рая, или нет.





Look at the pretty colors...
I'm flying!!
It's my party, and I'll have a nervous breakdown if I want to...
WooHoo! This is going to be the best blind date EVER!
I wish I shared your enthusiasm.
I thought they said the party was Western themed...
...and then I said, "Forget this 'Vacation' stuff... I'm going online"!!!
up with the
head as me!!

БЛИЦКРИГ

Почувствуйте себя Жуковым, Эйзенхауэром или Манштейном, приняв участие в исторических сражениях Второй мировой войны. Вы сможете командовать советской или немецкой армией, а также войсками союзников в трех широкомасштабных кампаниях, поделенных на несколько этапов. Вас ждут африканская пустыня, умеренный климат европейских стран и холодная русская зима. Захват Польши, оборона Сталинграда, высадка в Нормандии – вот лишь некоторые из событий, в которых вам предстоит участвовать.

В вашем распоряжении более 200 единиц боевой техники, включая танки, бронемашины и артиллерию: вы сможете выбрать любые из них, чтобы добиться победы в нелегких сражениях. Вы получите возможность вызывать бомбардировщики и истребители, высаживать десант, использовать автомобильный и железнодорожный транспорт, а также богатый арсенал мин и заграждений.

Более подробно об этом суперпроекте от компании Nival читайте в следующем номере *CGW*.



Контрудар советских войск под Ленинградом (Сольцы), лето 1941 года.

По дороге сверху наступают советские танки «КВ-1» и (позади него) «Т34-76», на их броне – пехота (разработчики добавили эту особенность по просьбам игроков на форумах Nival).

Немецкие позиции в деревне защищены противотанковыми ежами (игрок сможет установить их сам).

Обороняющиеся немецкие танки Pz.IV и зенитная пушка Flak18.


Советский «БТ-7» сейчас выкатит за границу экрана...
Подбиты тяжелый «КВ-2» и «тридцать-четверка». Надо поквитаться ;-)
В небе властвуют советские истребители «Як-1».
На холме – немецкие пушки Pak38. Позиция на возвышенности дает им тактическое преимущество: танки, проезжающие внизу, их не видят.

SILENT STORM

Silent Storm – полностью трехмерная игра, объединяющая в себе жанры пошаговой тактики и ролевой игры. В разгар Второй Мировой войны игроку в качестве командира войсковой группы специального назначения предстоит выполнять секретные миссии в глубоком тылу врага, чтобы предотвратить катастрофу, масштабы которой еще не может оценить ни одна из воюющих сторон. В вашем распоряжении – выбор из более 40 элитных бойцов более 30 разных национальностей, более 75 образцов исторического оружия, от штурмовых ножей до ручных гранатометов, включая экспериментальные и мелкосерийные образцы. Тщательно оцените возможности личного состава перед каждой миссией: вы сможете взять с собой только пятерых. Ваша задача – диверсионная война без правил и ограничений. Впервые в полностью трехмерной тактической игре: выбирайте любой стиль и сложность игры без ограничений! Гибкая структура миссий позволяет подготовить боевую группу к выполнению основного задания с помощью неограниченного числа автоматически генерируемых миссий так, как вам это нравится: выбирайте прямую атаку или скрытые операции. Практически любая задача в миссии может быть решена разными способами. Впервые в трехмерной тактике: полностью интерактивное окружение! Тотальное разрушение любых обьектов в игре, включая многоэтажные здания и подземелья, в любом удобном месте в любой момент действия.
Всем заинтересовавшимся срочно проследовать на *стр. 18*.

Драматическая сцена у английской комендатуры, подвергшейся нападению немцев.

Станковый пулемет Wickers калибра 7,69мм. Короче – «мясо»!!!

Еще один «союзник» приготовился стрелять по многострадальному менецкому солдату. В его руках пистолет-пулемет Thompson M1 (1934 года выпуска).

Эх, парень, зря ты так! Это решение (выстрел из гранатомета) было не самым удачным, ведь взрыв снаряда непременно убьет нашего разведчика.

Немецкий снайпер со снайперским карабином 98K пытается снять снайпера союзников с SVT40, занявшего выгодную позицию на втором этаже.



Взрыв гранаты, заброшенной немецким солдатом в окно второго этажа, должен был уничтожить снайпера, но пострадало только здание.

Немецкий инженер с пистолетом-пулеметом MP40 (известном в простонародье как «Шмайсер») собирается нейтрализовать союзнического автоматчика.

Разведчик «союзников» подобрался к немецкому солдату сзади и собирался снять его выстрелом в голову из кольта 45-го калибра... но опоздал, так как засевший в кустах компаньон-гренадер выстрелил по той же цели из гранатомета PIAT (виден летящий снаряд).

ДЕМИУРГИ II

«Демиурги II» – продолжение бестселлера *«Демиурги»*, сочетающее в себе уникальные тактические возможности и ролевую игру с нелинейным сюжетом!

Ключевые особенности: число заклинаний, доступных каждой из рас, выросло почти вдвое; принципиально новый баланс: 16 новых созданий и 32 новых заклинания доступны герою любой расы; конструктор артефактов; 2 новых режима многопользовательских дуэлей; новый турнирный сервер: автоматический учет статистики и рейтинга, защита от нечестных игроков, запись и воспроизведение дуэлей; полностью переработанный стратегический режим; главный герой пройдет с игроком через всю компанию: его опыт, умения, заклинания и руны сохранятся в новой миссии; совершенно новый, нелинейный сюжет, объединивший мир игры в единое целое; исследование карты превращается в увлекательное приключение; 4 новые кампании; каждую миссию можно пройти разными способами, тупиковых ситуаций нет; можно плавать на кораблях, использовать тоннели и телепорты... и т.д.

В ближайших номерах *CGW* мы обязательно напишем подробнее об этой замечательной игре.



Лаборатория по изготовлению заклинаний.

На таком корабле герой сможет бороздить водные пространства *«Демиургов»*.

Это – телепорт. Он позволяет мгновенно перемещаться на большие расстояния.



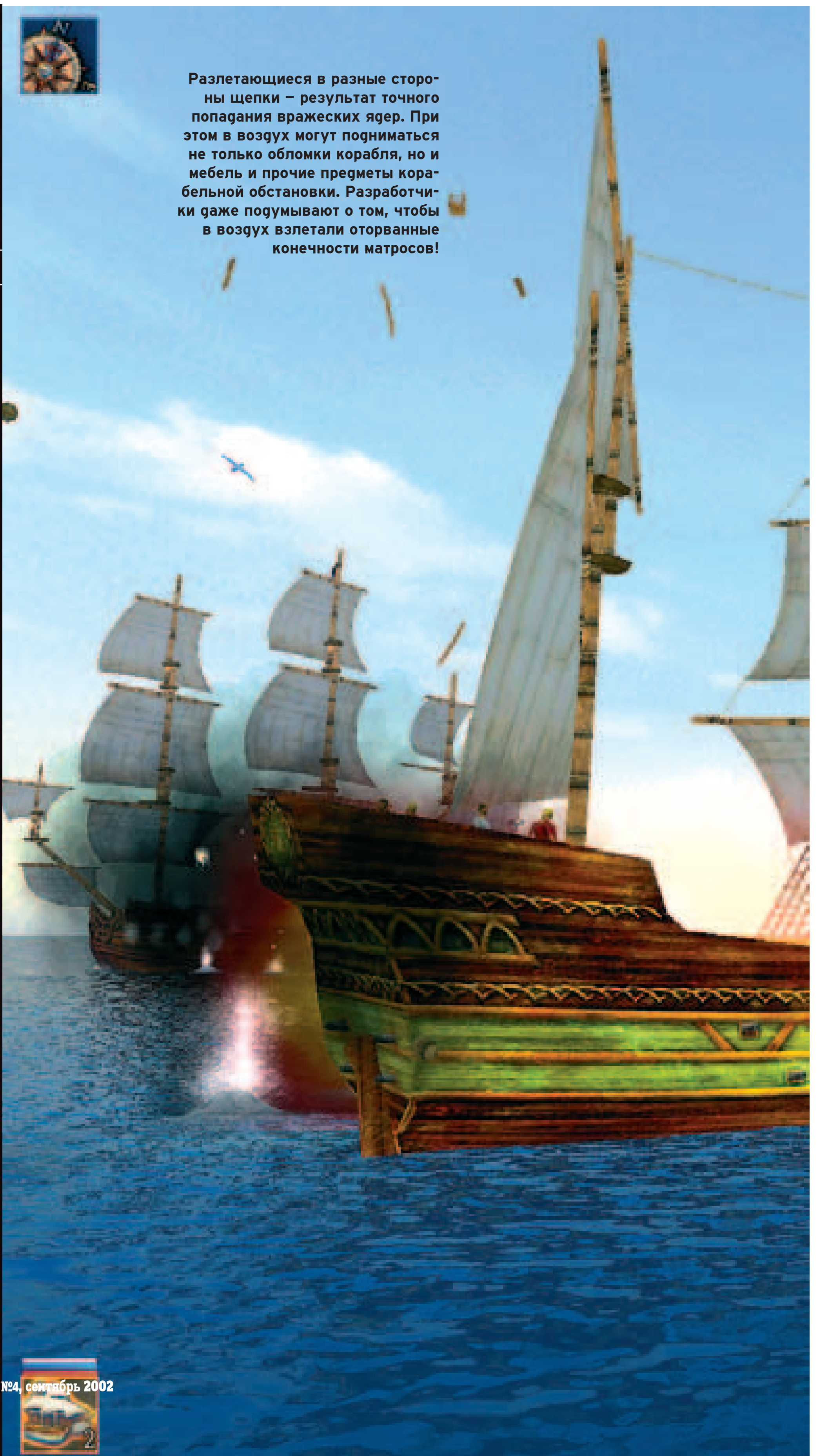
Здание академии из «Демиургов» — возможно, его функциональность будет изменена.

«Глаз», который позволяет увидеть участок карты вокруг него, даже если этот участок находится вне поля зрения героя. Он активируется дистанционно с помощью другого объекта.

КОРСАРЫ 2

Практически любой скриншот из *«Корсаров 2»* – это почти произведение искусства. Несмотря на то что системные требования у игры по нынешним временам вполне божеские, выглядит она просто бесподобно. В руках талантливых программистов современные графические технологии заиграли новыми красками.

Однако главным в игре по-прежнему остается ее ролевая сущность. Сюжет, прокачка персонажа, покупка кораблей, торговля, общение с NPC и прочие RPG'шные прелести стоят здесь на первом месте. В *«Корсарах»* самым привлекательным был и остается новаторский подход к жанру. Вроде бы кардинальное отличие от традиционных RPG только в морском антураже. Однако это накладывает настолько сильный отпечаток на все элементы игры, что разработчики долгое время относили *«Корсаров 2»* к «жанру» pirate adventure, а не RPG. Слишком уж нестандартным на первый взгляд кажется этот проект. Может, именно в этом секрет его фантастической притягательности. Ждем и рассчитываем на шедевр!



Разлетающиеся в разные стороны щепки – результат точного попадания вражеских ядер. При этом в воздух могут подниматься не только обломки корабля, но и мебель и прочие предметы корабельной обстановки. Разработчики даже подумывают о том, чтобы в воздух взлетали оторванные конечности матросов!



На корабле анимировано все, что только можно: матросы, паруса, подвижные мачты и даже канаты, колышущиеся от ветра и движения судна.

Узнать о принадлежности корабля к тому или иному государству можно по флагам. У пиратов веселых роджеров я не заметил. У них на мачтах развиваются черные флаги без всяких черепов и кинжалов.

Man-o'-war – самый грозный корабль в игре. Встретившись с ним, лучше всего бежать. Однако последний бой нам предстоит именно с ним. Его капитаном будет, естественно, самый главный плохиш. Тут уж придется побеждать в любом случае.

Результатом точного вражеского залпа могут стать порванные паруса, поломанные мачты, поврежденный такелаж и в худшем случае – гибель судна. Интересно, что все то же самое может произойти и просто от сильного ветра.

Парусники отражаются в море так, как и должен отражаться любой объект в воде: это не зеркальное отображение, а размытый из-за ряби и волн силуэт.

Глядя на корабли со стороны, мы увидим матросов не только на палубе, но и на вантах. Они с легкостью взбираются по ним, работают с парусами, а затем снова возвращаются к своим делам на палубе.



«ТИХИЙ ШТОРМ» в недрах «Нивала»

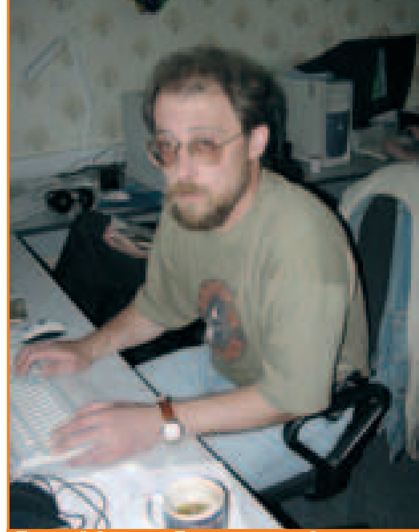
Статья: Виктор Зуев. Комментарии к скриншотам: Сергей Лянге



Наша безвозвратная молодость – X-Com, порох и кровь Wages of War, армейские будни Jagged Alliance. Эти воспоминания объединяет кнопка – конец хода. Есть среди вас такие, кто пользовался real-time режимом X-Com: Apocalypses всерьез? Уберите из вышеперечисленных игр заветную кнопку, и геймплей превратится в сущий пустяк, профанацию. Казалось бы, turned-based system – враг реализма, за который так ратуют большинство современных игроков. Возможность бегать перед носом противника в свой ход, долго прицеливаться... Однако не принимать общепризнанных хитов только из-за отсутствия в них real-time, значит, расписываться в собственной...

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

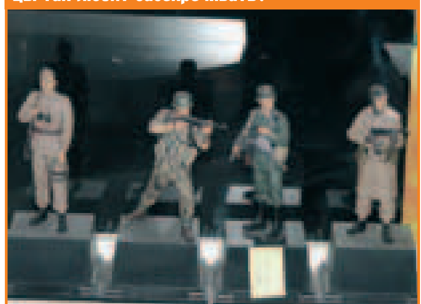
ИЗДАТЕЛЬ: **«1С»**
РАЗРАБОТЧИК: **Nival**
URL: **www.nival.com**
ДАТА ВЫХОДА: **осень 2003**



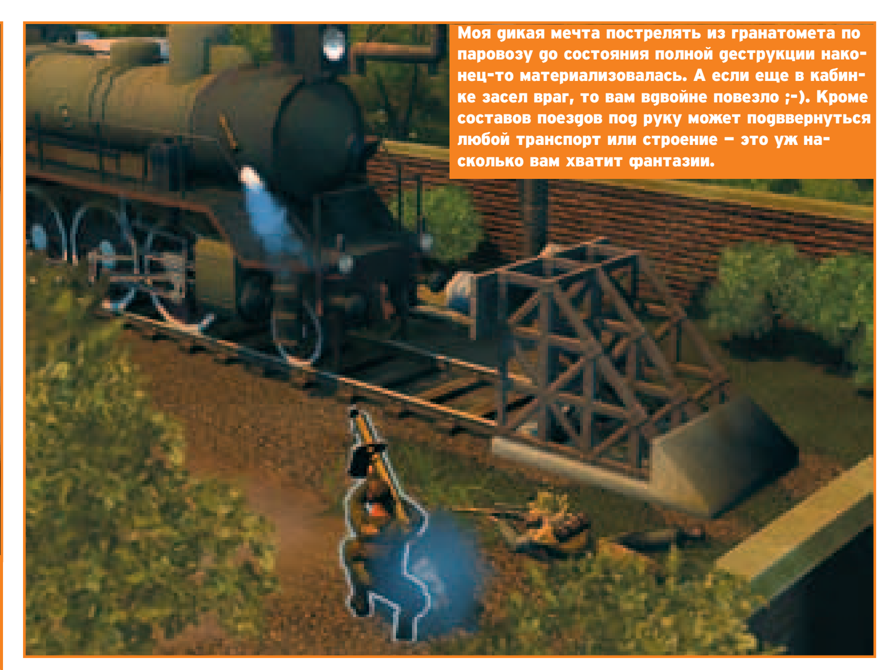
Дмитрий Захаров. Лидер проекта. Запомните это лицо. От этого человека очень многое зависит в проекте *Silent Storm*. Так что если наши ожидания не оправдаются, мы теперь знаем кого нам... ;-) Шутка. Мы знакомы с Дмитрием уже не первый год и все, за что он брался было на ура. Не знаю как вы, а для меня *S2* – проект года, столетия, тысячелетия. Это игра моей мечты и после близкого знакомства с проектом я полон нешуточного оптимизма. Скорее бы бета-тенстирование!



Мы пробыли в Nival'е около 8 часов и все это время этот «трудяга» рисовал какие-то локации. Благодаря дедуктивному методу (комната с дизайнерами *S2*, одноименная футболка) я всеже осмелюсь предположить, что это локации к *Silent Storm*. Или же это еще какой-нибудь из секретных проектов, которые ниваловцы так любят засекречивать?



Вот такие милые солдатики украшают подоконник лидера проекта. Если в следующий раз там будет бункер в разрезе или высокодетализированная модель комендатуры, я не удивлюсь.



Моя дикая мечта пострелять из гранатомета по паровозу до состояния полной деструкции наконец-то материализовалась. А если еще в кабинке засел враг, то вам вдвойне повезло ;-). Кроме составов поездов под руку может подвернуться любой транспорт или строение – это уж насколько вам хватит фантазии.

К тому же, кто сказал, что реализм – это только лишь несчастный real-time? «Нивал» готовит ослепительную TBS с такой лошадиной дозой реализма, что после ее выхода остальным разработчикам, делающим ставки на исключительную реалистичность геймплея, просто нечего будет делать.

Как только мы узнали о начале разработки *S2*, сидеть на месте и ждать у моря погоды (читай – новостей) не было никаких сил. Заветные слова прозвучали: TBS a-la X-Com и JA на тему Второй Мировой. Да, мы любим TBS и прошлая ниваловская игра «Демиурги» поставлена у каждого из нас в красный угол.

Дождавшись часа X, когда была скована играбельная демка (до этого кое-как перебивались скриншотами, совмещая их с холодными компрессами), растоптав локтями осаждающих офис «Нивала» конкурентов, *CGW* оказался внутри.

Если мы говорим, что материал эксклюзивный и мы первые - значит действительно – МЫ ПЕРВЫЕ. Не вторые и не третьи... И еще, мы не пишем таких материалов по общедоступной информации, взятой из Интернета. Все, что ожидает вас далее - достоверный свежак, вынесенный прямо из цепких лап разработчиков. Корочки журналистов CGW чего-то стоят в этом мире.

Итак, мы внутри волшебного здания, скрывающегося за неприметным поворотом около станции метро «Октябрьское поле» (а ведь живут там люди, играют в «Аллодов» и не знают, что под окнами прохаживает/разъезжает сам господин Орловский). Перед нами картина, недоступная глазу простого смертного: разложены скетчи, книги по военной истории, на экранах карты и модели, слышны обрывки разговоров, меняющие гймплей кардинально и навсегда. (А как вам возможность что-нибудь посоветовать разработчикам?).

У граждан компании «Нивал», которую впору назвать целой республикой по количеству работников, разговор короткий: «Играть будем?».

«Ага!», – в унисон произносит наша делегация.

У «Нивала» особый подход – сначала показ игры, с возможностью пощупать, покрутить, потрогать проект. А после все вопросы, которые, собственно, испаряются в процессе знакомства, застревают в горле от восхищения или просто забываются.

Действующие лица, давшие взрослым дядькам поиграть: Александр Мишулин, Дмитрий Захаров, Елена Чуракова (всемирно известный PR-менеджер «Нивала»).

ПРЕЛЮДИЯ

Разработчик всегда позиционирует каким-то образом игру задолго до выхода. Заявления информационно-рекламного характера можно всегда в большом количестве встретить на сайте, посвященном игре. «Нивал» наградил *S2* следующими эпитетами: гибкая структура миссий (нелинейность, разнообразие, сильная сюжетная линия); неограниченная свобода тактических решений (одного четкого и строгого пути прохождения каждого задания не существует); глубокая ролевая система (40 персонажей, характеры, истории, симпатии, умения, профессии, генерация главного персонажа); новый уровень реалистичности (трехмерный мир, правдивая разрушаемость объектов, скелетная система анимации, более 75 исторических видов оружия).

CGW отделит зерна от плевел, и покажет, как все есть на самом деле.

ГИБКАЯ СТРУКТУРА МИССИЙ...

Видео, интро, голос за кадром, предваряющие вступление в должность командующего диверсионным отрядом – это в будущем. Получив краткий инструктаж от самих создателей, мы, первопроходцы, вступили на неизведанную землю *S2*. Первое, что нужно было сделать – это выбрать кампанию за союзников или за немецкую Ось. Вы знаете, курсор мыши, ведомый мною, как-то не спешил набрасываться на плашки выбора сторон, застыв в нерешительности. Ну нет у меня среди



Очень редкие кадры. Устав от нашей тупости, разработчики включили специальный режим, благодаря которому можно увидеть противников во всей красе. Слева боевые единицы представляют собой гипсовые фигурки, а в другом режиме (справа) зоны поражения выделены разным цветом. Лично я люблю стрелять в «синюю» зону. Ну нравится мне это: один выстрел – и машем бедолаге ручкой.

На нижнем скриншоте таже сцена в том виде, как это есть в текущей версии игры. Кое-какие эффекты отключены для того, чтобы побороть не до конца отрегулированный «движок», но, по идее, примерно в таком виде, но конечно же более отрихтованном и отточенном игра, предстанет пред вашими горящими взорами в следующем году.

Этот скриншот не какая-нибудь постановочная сцена, которыми грешит большая часть разработчиков – это реальный снимок с начала миссии, до которой дорвались шаловливые пальчики нашего глав.реда.

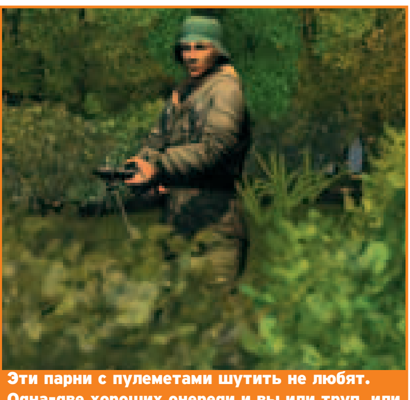
«Наши» парни (в количестве трех человек: гренадер, пулеметчик и снайпер) попали в случайно сгенеренную локацию с целью поживиться боеприпасами и очками опыта. Трое парней по правую руку (два трупа и один не в меру смелый стрелок) – враги.

Через один ход снайпер, который сейчас активизирован голубой рамкой, снимет вражеского стрелка метким выстрелом в голову. Жаль, что эффектый скриншот с прямо-таки голливудской позой «ворошиловского стрелка» затерялся в темных глубинах нашего сервера. В следующий раз обязательно донесем его до читателей.

Обратите внимание на то, какие правдоподобные позы занимают фигурки! Никакой фальши. Когда гренадер по моей команде пополз вдоль стены дома с гранатометом на спине, то мне даже стало его немножечко жаль (фрагмент внизу справа).

Красиво разлетелись стекла. Оно и понятно – из пулемета в упор. Жаль, что лежащий у окна боец не успел наглядеться на это чудо.

Самое смешное состоит в том, что вплоть до своего приезда в «Нивал», я был твердо уверен в том, что подобные картинки – чудесные превращения 3D Max'а в Photoshope. Теперь я знаю, что этот мир реален ;-).
В любой момент боя вы с легкостью какого-нибудь Шпильберга можете так «изкрутиться» своей мышью, что получите еще более эффектные картинки. А может вы сделаете свои комиксы на движке от *S2*? Что скажет Орловский?


Эти парни с пулеметами шутить не любят. Одна-две хороших очереди и вы или труп, или стоите посреди конкретно прореженного кустарника. Это вам не *JA* – за деревом не укрыться!


К сожалению, не попал, а ведь бил практически в упор!...


...зато какой ракурс! Красотищ-щ-ща!

них фаворита. Хрен редьки... Ситуация разрешилась сама собой: английская кампания начала огрызаться, показывать язык и вести себя, как капризное дитя, вызывая неповкость у разработчиков. Фрицы, наоборот, держались стойко и бодро, приветливо приглашая в свои ряды. Таким образом, я оказался на стороне Оси, слыша краем уха, как мои коллеги за соседним столом резвятся за союзников.

Здесь позволю себе небольшое отступление. Неподдельный интерес вызывает сюжетная подоплека действия, которое связывает 40 персонажей из более чем 30 стран. Вот, что удалось выяснить. Мы работаем на некую государственную спецслужбу (которая является собирательным образом подобного рода заведений на 1943 г.), специализирующуюся на подрывной и диверсионной деятельности. Причем союзники базируются в Англии. Получается этакая МИ-6, какой она, собственно, и была. Вспоминается Return to Castle Wolfenstein, где Блашкович был тем самым интернациональным агентом. На стороне как и союзников, так и германского блока будут воевать те национальности, что засветились во время войны на видимых и невидимых фронтах. Будут и граждане Советов, и немцы-антифашисты, и какая-то непонятная экзотическая нация, воевавшая на



Это наше все. Т.е. все шесть представителей нашей потенциальной диверсионной группы. Особенно мне понравился парень с винтовкой с оптическим прицелом – он по-настоящему крут. А Виктор Зуев прошел свою миссию практически одним только «доктором». Несмотря на плохое зрение и слабую продвинутость при обращении с винтовкой, этот «айболит» косил фашистов направо и налево.



Елена Чуракова (PR-менеджер) и Александр Мишулин (дизайнер *S2*) с интересом наблюдают за прохождением миссии с комендатурой. Золотые мгновения: только одно легкое ранение у «инженера» и то по халатности.

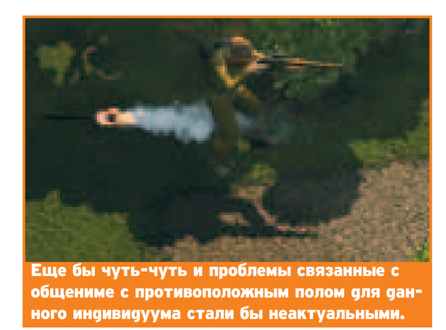
стороне Германии. География миссий будет соответствовать всем театрам военных действий. Но это все будет. А ведь вам интересно, что уже есть? Вернемся к действительности.

Моя зондер-командо (кстати, выбор бойцов дело будущего, а мы воевали отрядом, заданным изначально разработчиками) появилась на тактической карте, отмеченная симпатичным кругляшом. Передо мной карта местности, по которой, нащелкивая левой кнопкой маршрут, можно водить диверсантов. Враги статичны - красные блямбы, которые при желании легко обойти. Картина ясна? Нет? На определенном участке территории, выйти за границы которой не получится, находится цель нашего основного задания, например, украсть документы. Высадившись, игрок может сразу отправиться в локацию с заветными бумажками. Она доступна и видна. А может сначала пройтись по территории (все это в режиме карты), и щелкнуть на любой локации с изображением противника. Зачем? А оружие, боеприпасы? Диверсанты имеют ограниченный запас всего и пополнить его можно только за счет собственной предприимчивости. После прохождения миссии не появится экран с подсчетом убитых юнитов, снесенных зданий, очков и покупки оружия. Кстати, товарно-денежные отношения (о, бизнес-школа X-com: Apocalypses!) исключены. И вообще, разработчики хотят, чтобы склад как можно меньше фигурировал в процессе игры. Полное самообеспечение. Законный вопрос: «А как же будет происходить замена бойцов?». Разработчики: «Это как раз обдумываем, возможно, будет заброска с помощью десанта...».

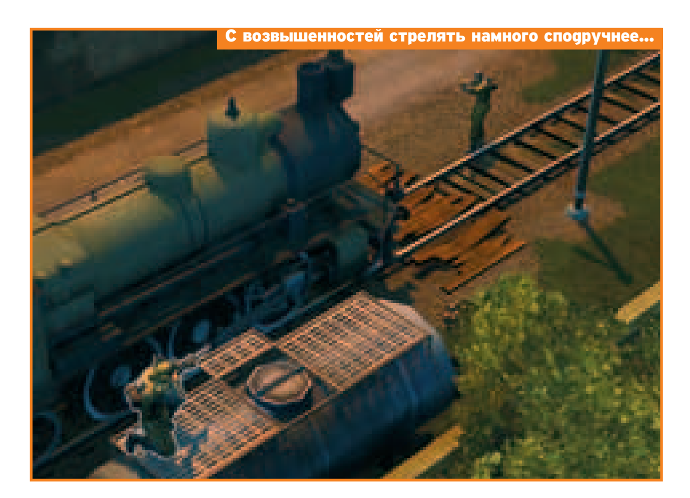
Значит так, подытожим: на карте есть основные локации (задания) и случайные миссии. Последние можно использовать для прокачки персонажей. Не забываем, ведь *S2* – еще и RPG. Проигрыш миссии не смертелен. Постоянно лузить, понятное дело, не дадут, но репрессиями в виде геймоверов постараются стращать как можно реже.

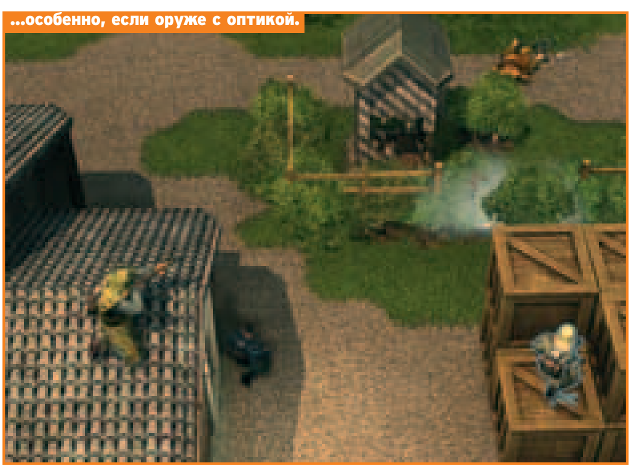
НЕОГРАНИЧЕННАЯ СВОБОДА ТАКТИЧЕСКИХ РЕШЕНИЙ...

Суть *S2* раскрывается со скрипом, загружая боевые режимы. Они то и дело бьют по коленкам фанов JA и X-Com, повергая несчастных в священный экстаз. Ребята – это оно! Commandos встречает X-Com, пожимает руку JA и вместе они устремляются навстречу прекрасному будущему. Отряд, состоящий из трех бойцов (автоматчик, снайпер, гренадер), появляется в углу карты в режиме real-time (как в пресловутом JA). Поначалу игра у меня не заладилась, потому что по привычке я полагался на огромные пространства королей пошаговых squad-combat. Шагу ступить не успевал, как включался «шахматный режим». Как только любой член моей команды замечал противника, real-time заканчивался. То есть караулить врага в кустах – дело невыгодное, пройти мимо он не может по определению. Второе – локации мне показались небольшими. Да, полностью интерактивными, безумно красивыми, но именно от этого возникало странное ощущение, что хочется большего. Плотность врагов из-за небольшой территории превышает все виденное нами ранее. Попадаешь в ситуации, когда, свернув «не туда», оказываешься в самом настоящем осином гнезде. Противники собираются кучей в один момент, начинают методично давить игрока и останавливаются только, когда умирают. Да, есть свобода тактических решений, но, к сожалению, на ограниченном пятачке. Нельзя забывать, что есть огромный потенциал – пристрелить противника сквозь стену, убить рикошетом, осколком, похоронить под обломками здания... Однако десять раз подумаешь, прежде чем что-либо сделать. А вдруг все сбегутся? По крайней мере, на задании, где моей целью было похищение секретных документов (а не захват территории), мне пришлось убить всех. В принципе, кровавое решение заложено изначально. Бумажки хранил при себе английский офицер, которого разработчики между собой величают «папой». Не зря, кстати. «Отец» вышиб мозги моему снайперу через левый глаз, стреляя навскидку из пистолета. Хитро выкрасть, купить, обменять – это не для *S2*. «Папский хауз» я буквально осаждал. Вынес дверь метким гренадерским попаданием из гранатомета, охладил пыл защищавшихся виртуозностью снайпера и ломанулся вперед штурмовиком-автоматчиком. Знатная была заварушка. «Отца» били из всех стволов. Как местный босс, он валился не сразу. Напоминал мне Бориса-Бритву из х/ф «Большой Куш». Это была не диверсия – это было вторжение. Домик, раскуроченный изнутри множественным применением взрывчатых материалов, выглядел разбомбленным авиацией. Да, знатная была заварушка.



Еще бы чуть-чуть и проблемы связанные с общениме с противоположным полом для данного индивидуума стали бы неактуальными.


С возвышенностей стрелять намного сподручнее...


...особенно, если оружие с оптикой.

Чтобы не сложилась неверная аркадная картинка (босс, до чертиков врагов), поясняю: миссия, как я понял, – больше демонстрация возможностей движка, чем геймплея. Да, тихо проползти мимо оппонентов не получается. Факт. Но подползти, чтобы убить, как ни странно, – можно. Реалистичная система попаданий – есть. Мой снайпер, непрокачанный новичок, демонстрировал пугающие способности сносить головы зазевавшимся британцам на счет «раз». Система боев взята прямиком из старых добрых пошаговых игрушек. Стрельба очередью, прицельный огонь... Увидев это, я почувствовал себя дома. Расход линейки AP - злободневный вопрос. Да, их около 40-60. Но и затраты – 25, 30. Например, гренадер стреляет из своей убойной игрушки раз в два хода. Один полностью уходит на перезарядку. Хватает ли AP? Думаю, что скорее да. Как всегда, много не дают, но и босяком не оставляют. Баланс!

Да, и по окончанию стрельбы мародерствовать нужно вручную. (Разбалованные икскомовской автоматической сборкой «урожая» недовольны). Диверсантов приходится тыкать носом в каждый еще теплый труп. Что вы хотели – война!

Итого. Заряд, потенциал, наработки для «неограниченной свободы...» – все это есть и предостаточно. Нам не удалось увидеть в действии персонажей специфических профессий: медик, инженер, разведчик. То есть тех, кто непосредственно выполняет всякие stealth-операции. Набор бойцов, предоставленный в демке, недостаточен для оценки игрового процесса. Они отлично продемонстрировали падение тел, анимацию, модели оружия, пробоины в стенах... Но диверсия, тайная война им, увы, не по силам. Это, была, извините, бойня... До тактичной Commandos пока далековато, но ход мыслей разработчиков мне нравится. Уже сейчас пройти миссию можно только «стратежно», просчитывая маршрут, учитывая характеристики и особенности оружия, как собственного, так и вражеского.

ГЛУБОКАЯ РОЛЕВАЯ СИСТЕМА...

40 персонажей делим на две кампании, по 20 на брата. Разработчики решили не давать всю команду сразу в руки безответственному игроку. Персонажи смертны, и гибель – это безвозвратная утеря не просто наемника, а интереснейшей и неповторимой личности. В лучших традициях JA, герои харизматичны, индивидуальны и жизнелюбивы. Правда, имена трех «танкистов», демонстрировавших нам разрушаемость игрового мира, как-то не остались в памяти, но, как уже говорил, не в этом была их задача. Генерацию главного героя увидеть не удалось (не готова), но из беседы с разработчиками выяснили, что она точно будет, никуда не денется. Причем не обязательно конструировать свое альтер-эго самостоятельно, набор готовых персонажей любых профессий для ленивых игроков должен прилагаться. Наличие главного героя автоматически предполагает, ну если не эпический (хотя для squad-combat это редкость), то нестандартный сюжет точно. Разработчики молчали и весело переглядывались, игнорируя наши вопросы, хоть как-то касающиеся истории. Все что известно: Европа, 1943 год, немецкая кампания и кампания союзников в некоторых ключевых моментах пересекаются. При чем же здесь главный герой? Неужели будет любовная драматическая линия? А потом, стоит ли забывать, что смерть героя – полный провал? Вот это стопроцентная RPG'шная фишка.

Предполагается ввести шесть говорящих специализаций: гренадер, автоматчик, снайпер, медик, разведчик, инженер. Раскрывать их подробнее смысла не имеет. Важно, что профессия позволяет, например, медику взять в руки автомат. Естественно, вести огнь он будет не так успешно, как приспособленные для этого товарищи, но беззащитным его назвать нельзя. Тоже и с остальными.

Иногда есть смысл подорвать, к примеру, бочки с бензином – глядишь кого хитрого и заденет. В следующий раз не будут там прятаться.

Аптечками пользуются все, но тратят на это больше AP и восстанавливаются не полностью. Автоматчик не испытывает трудностей, подняв фаустпатрон, а разведчик не побрезгует снайперкой. Но специалисты, конечно, предпочтительнее. Профессия инженера, которая в разных играх интерпретируется по-разному, в *S2* имеет свой оттенок. Работа со взрывчаткой, вышедшими из строя механизмами, всякой сложной техникой - вот занятия, достойные инженера. Разведчика сделали мастером рукопашного боя в противовес его умениям переодеваться и бесшумно двигаться. Но, мне кажется, хорошее ружьишко под плащом будет ему все равно не лишним.

Профессии строятся на девяти навыках: стрельба из всех видов стрелкового оружия; стрельба очередью; снайперская стрельба; метание гранат и ножей; рукопашный бой и с применением холодного оружия; медицина; инженерия; скрытность; обнаружение. Всевозможное их сочетание и создает те самые специальности. При использовании навыков соответствующие показатели, естественно, растут. Все как положено. Помимо основных скиллов, предполагается ввести так называемые умения. Около 50 штук. Разнообразных. Они будут появляться вместе с получением нового уровня. Который в свою очередь зависит от получаемой экспы. Никакой революции здесь и не ожидалось.

Общение с NPC хотят минимизировать. Если в коллективе, возможно, и будут всякие межличностные отношения, то с местным населением (обещают и такое), скорее всего, контакта не будет.

Развитие и прокачка персонажа – процесс протяженный и на примере одной миссии невозможно по достоинству оценить RPG-систему. Но будь я проклят, если парочку раз за игру (а битва длится от 15 минут) у моих ребят не случался level up. И в такие моменты, как в дедовских RPG, залезаешь в окно героя и любуешься на повысившееся характеристики.

Какие здесь могут быть подводные камни... На мой взгляд, первоначальная команда (какая бы она ни была), станет костяком диверсионного отряда. Включая главного героя - это три-четыре человека (на миссию можно брать пятерых), которые будут прокачиваться от миссии к миссии, пока-а-а-а там по сюжету кто-то присоединится. На первой же карте, зачистив неприятельские логова, они уже получат тонну бесценного экспириенса. Добавляя в команду инженера или разведчика, если нужно по сценарию, игрок уделит внимание прокачке основной группы.



Приснопамятная комендатура. Вверху наш снайпер выходит на оперативный простор. Внизу справа: начало миссии. Автоматчик засек двух немецких солдат с винтовками – их время сочтено. Слева: другой вариант проведения боя – агрессивный. Конечно можно рискнуть при такой темноте, но не надо забывать, что не все немцы – тупицы. Поэтому в окошке второго этажа и стоит наша страховка – снайпер.

Центральное место займут автоматчик и снайпер. Эти двое вполне управятся с любой «мокрушной» работенкой, если с повышением уровня перестанут мазать. Как же остальные 14? Понимаю, резерв на трагический случай, но... прием save/load повернее будет. Полагаю, новенькие могут приходить в команду уже прокачанными (скорее всего - прим. ред).

НОВЫЙ УРОВЕНЬ РЕАЛИСТИЧНОСТИ...

О, вот здесь - пять баллов. Все ушли довольные. Непрекращающиеся овации, переходящие в истерику. Грандиозно! Созданный ниваловцами движок - жемчужина среди российских разработок. В этом мы могли убедиться воочию. Трехмерные юниты с трехмерным оружием на трехмерных картах ведут трехмерные войны. Все очень красиво. Болезнь, поразившая современные 3D игры, а именно, неизлечимое уродство (бедняга WCIII), миновала *S2*. «Разрушительная сила» проекта уже стала нарицательной. В положительном смысле - сила *S2* в разрушении. Всего. Любезно отстроенная площадка для вымещения деструктивной энергии, таящейся в каждом из нас. Если есть возможность, то не тихо снять часового, а подождать, когда он войдет в дом и зашвырнуть ему вдогонку гранату. С каким-то патологическим злорадством наблюдать, как вылетают стекла, двери, отваливаются куски стен... Ниваловцы, зная эту склонность людей, позаботились о том, чтобы поверженные противники не омрачали своей неинтересной смертью праздник жизни игрока. Восхищает полный набор театрально-постановочных трюков, таких, как падение с крыш, колоколен или кувырки через голову при точном попадании снаряда . Да, и простейшее скатывание поверженных врагов с лестницы не оставит игрока разочарованным. Ради этого он сюда и пришел. Ему показали войнушку, какой он ее себе и представлял. И даже больше того.

Игровая камера свободна. Скриншоты, изображающие героев *S2* крупным планом в какой-нибудь нарочито геройской позе, поначалу казались неуместной фикцией. Но, самостоятельно сделав пару витков камерой, «наехав» на первого попавшегося юнита, получил тот самый «невообразимый» шот. Вуаля! Получился вояка времен Второй Мировой, богатый на детали, хоть на открытку. TBS-жанру повезло. Камера здесь – неотъемлемый инструмент геймплея и интерфейса. Посмотрите на бедняг из лагеря RTS. Красуясь со страниц журналов потрясными скриншотами, достойными кисти художника батаписта, они попросту лукавят. По-настоящему, в самой игре камера подвешена игроком высоко к небесам. Только оттуда, из поднебесья, удобно вести командование сражением, когда охватываешь как можно большую территорию. Но... внизу, к сожалению, видна только битва муравьев. То ли дело TBS. Никто никуда не спешит, рассматривай, сколько влезет, со всех ракурсов. *S2* этим умело пользуется.

Конкурентом *S2* мне видится только UFO: Aftermath. Не слабо. Кто бы знал из ниваловцев лет пять-шесть назад, что придется бросить вызов такому имени? Хотя с той стороны противопоставлен всего лишь римейк, и за проектом стоит далеко не Microprose, но буквы в названии приковывают, завораживают, ослепляют... Разная направленность игр не имеет значения. История, фантастика... Главное – сам процесс! С каким удовольствием мы пересаживались с X-Com на JA, чтобы потом с такой же легкостью пересесть на Apocalypses и впоследствии вновь на JAII!!! Баловаться с интерактивным окружением приходилось еще в те мохнатые времена. Пробитая стенка просто исчезала, но причастность к деструю наполняла сердце игрока радостью неописуемой. Теперь визуализация этих волнующих моментов возведена в ранг исскуства, ставшая одновременно головной болью разработчиков. Знаю, что UFO: Aftermath тоже делает ставку на полный разнос окружающего мира. Но после увиденного в «Нивале» напрашивается вывод, – вошедшее в моду интерактивное окружение никогда уже не будет прежним после релиза *S2*. Будет с чем сравнивать. Мир, сотворенный «Нивалом», настолько изящен, что даже военные действия не разрушают особую гармонию и красоту игры.

И напоследок еще один приятный момент: над *S2* работает Шон Линг (Shaun Lyng), бывший сотрудник Sir-tech Canada, участвовавший в создании JA2. Все диалоги, истории, а также характеры персонажей – его обязанность. Осмелюсь предположить, что именно этим он и занимался в Sir-tech. Игорь Долвич, брат нашего горячо любимого Ивана – его рук дело? Каких прикольных имен ждать на этот раз?



Read Me

Сборник новостей, превью и другого хлама под редакцией Кена Брауна



Батюшки, какие у тебя зубы! Благодаря новейшей технологии Nvidia, уровень детализации в играх повысится в четыре раза.

СПЕЦИАЛЬНЫЙ РЕПОРТАЖ

Реалистично до ужаса!

Nvidia готовит очередной технологический прорыв. Что он означает для нас – простых геймеров? Уильям О'Нил

Водоем в демо-версии выглядит так реалистично, что в него хочется окунуть ногу.

В течение нескольких ближайших недель компания Nvidia планирует запустить в производство свой новый, потрясающе мощный графический чип. Вообще говоря, веселые вещи творятся в игровом бизнесе – мы еще не успели увидеть и оценить все возможности GeForce4, а Nvidia уже готовит дебютный выход монстра следующего поколения.

Откровенно говоря, поначалу нам было не совсем понятно, почему по этому поводу в прессе поднялась такая шумиха, – ведь пасьянс *«Солитер»* и так отлично выглядит на экране любого более-менее современного компьютера.

И мы решили выяснить, что же все эти последние технические достижения означают для нас – простых геймеров. Мы прихватили с собой декодеры профессионального жаргона, одели шлемы + 4 к мудрости и отправились на встречу с Дэвидом Кирком – сумасшедшим гением, стоящим за последними разработками Nvidia и занимающим пост Ведущего Исследователя компании.

«Будущие игры по фильмам *«Властелин Колец»* и *«Звездные Войны»* будут практически неотличимы от своих прототипов», – Дэвид Кирк, Nvidia

Кинематографическое качество картинки

Заветной мечтой любого производителя графических плат, своеобразным Святым Граалем, является генерируемая в реальном времени картинка, по своему качеству неотличимая от кино – т.е. игра, выглядящая как фильм. Разговоры об этом ведутся уже довольно давно, но Дэвид Кирк уверен, что уже через год на экране пользовательских компьютеров мы сможем наблюдать графику, сравнимую с *Final Fantasy: The Spirits Within.*

Чтобы достичь этого, Nvidia ведет наступления сразу на двух фронтах – железячном и софтверном. По мнению Кирка, карты нового поколения должны быть более легко программируемыми, обладать более эффективной архитектурой, лучше работать с блоками обработки пикселов и вершин и показывать 128-битный цвет: «Существует целая куча спецэффектов, которые разработчики пока не могут надлежащим образом воплотить в играх, а связано это именно с 8-битной кодировкой цвета».

Перечисленные выше технические нововведения должны обеспечить просто невероятный уровень детализации картинки. Скриншот на титульной странице данной статьи дает примерное представление о том, чего следует ожидать – реалистичные персонажи с еще более мерзкими волосами, еще более блестящими глазами и естественно выглядящими движениями. Большинство этих наворотов стало возможным благодаря технологии под названием Pixel Shading. Данная технология – это еще один прорыв, сделанный исследователями Nvidia, она сильно облегчит для разработчиков процесс создания «живых» ландшафтов и персонажей.

Что касается софтверного обеспечения, то в данный момент Nvidia занимается продвижением своего нового языка программирования под названием Cg. По словам Дэвида Кирка, данный язык облегчает создание программ, использующих последние технические достижения компании: «Cg ускорит и упростит разработчикам процедуру интегрирования в игры кинематографического освещения

Первое поколение материнской платы nForce.



Водные эффекты в *Comanche 4* стали возможными благодаря использованию пиксельных шейдеров.

Дэвид Кирк уверен, что меньше чем через год на экране пользовательских компьютеров мы сможем наблюдать графику, сравнимую с *Final Fantasy: The Spirits Within.*

и эффектов. Это означает, что будущие игры по фильмам *«Властелин Колец»* и *«Звездные Войны»* будут практически неотличимы от своих прототипов».

Между тем, компьютерная индустрия сейчас находится на пороге широкого внедрения стандарта AGP 8x, и мы вправе ожидать, что последние новинки Nvidia будут по полной программе использовать преимущества этого стандарта. Если говорить очень кратко, то AGP 8x обеспечит в 2 раза большую полосу пропускания данных по сравнению с AGP 4x – это приведет к появлению еще более детализированных текстур, возможности моделировать еще более обширные пространства и к усложнению геометрии объектов.

Апргрейд nForce

До последнего времени лишь наиболее «серьезные» геймеры обладали системами, способными демонстрировать новейшие графические навороты и эффекты. Происходило это потому, что далеко не каждый в состоянии выложить 150 и даже больше долларов за графическую плату высшего класса. Сейчас ситуация должна в корне измениться, так как последние достижения инженеров Nvidia будут интегрироваться в материнские платы.

Материнские платы, несущие в себе графические акселераторы от Nvidia, носят общее название nForce. В прошлом году в продаже появилась первая версия таких плат, второе поколение которых (nForce2) будет обладать целым рядом фишек, делающих их весьма привлекательной покупкой: графический процессор GeForce4 MX, USB 2.0, FireWire и двухканальная память DDR, которая, по словам представителей Nvidia, имеет «удвоенную полосу пропускания и в два раза меньшую задержку». Правда, платы nForce2 будут совместимы только с процессорами компании AMD, но зато в них можно будет устанавливать более мощные графические акселераторы.

Счастливые обладатели выделенных линий тоже должны заинтересоваться nForce2, т.к. в ней будет интегрированный шлюз, работающий, как встроенный широкополосный маршрутизатор, что сбережет пользователям еще сотню долларов. Более того, платформа nForce2 будет поддерживать AGP 8x и оптимизирована под новейшие типы памяти вроде DDR400, 333 и 266. Материнские платы nForce2 смогут нести два Ethernet-порта – порт Nvidia 10/100 или порт 3Com 10/100. О выпуске плат на данном чипсете уже объявили такие маститые производители, как Asus, Abit и MSI.

В целом же создается впечатление, что Nvidia полным ходом продолжает развивать свои технологии и не собирается останавливаться на достигнутом. Данный факт не может не радовать геймеров, с нетерпением ждущих момента, когда PC вновь станет наиболее графически мощной игровой платформой.

ДИЗАЙНЕРЫ – ТОЖЕ ЛЮДИ

Игровые и музыкальные пристрастия ведущих игровых дизайнеров. Марк Эшер



РАФ КОСТЕР (RAPH KOSTER)

Sony Online Entertainment (*Star Wars Galaxies*)

ИГРАЕТ: в *Morrowind*, т.к. эта игра обладает потрясающим уровнем детализации!

СЛУШАЕТ: *Billie Holiday, Sarah Vaughan (I'm on a jazz kick), Appalachian Waltz (Yo-Yo Ma, Edgar Meyer, Mark O'Connor), Martin Sexton (Live Wide Open).*



БРАЙАН РЕЙНОЛЬДС (BRIAN REYNOLDS)

Big Huge Games (*Rise of Nations*)

ИГРАЕТ: в *Dungeon Siege*, поскольку эта игра обладает потрясающей графикой, великолепным интерфейсом и логичной системой развития персонажа, при которой растут наиболее часто используемые навыки.

СЛУШАЕТ: очень мало, т.к. времени на музыку катастрофически не хватает, но если бы оно было, то слушал бы альбом *Indigo Girls* 10-летней давности.



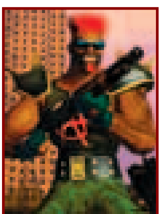
КЕН ЛИВАЙН (KEN LEVINE)

Irrational Games (*Freedom Force*)

ИГРАЕТ: в *Age of Wonders II*, потому что она напоминает о великом *Master of Magic*.

СЛУШАЕТ: *Tenacious D* и саундтрек из *Buffy the Vampire Slayer*.





PREVIEW

Борцы за правое дело

В онлайновом *«Городе Героев»* злодеев не жалуют. Роберт Коффей

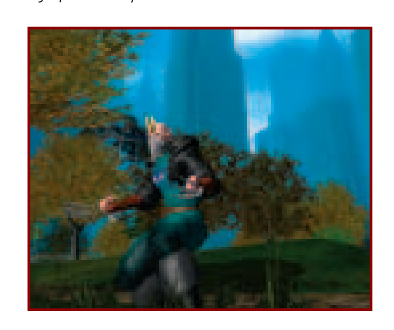
Вообразите на секунду, что в реальной жизни вокруг вас носятся толпы геймеров, одетых в красочные костюмы супергероев комиксов. Жутковато, не правда ли? К счастью, компания Cryptic Studios нашла возможность дать всем, желающим попробовать себя в роли Борцов со Злом, сделать это, не устраивая дурацкий маскарад с переодеванием. Благословенна будь, Cryptic Studios, и благословенна будь твоя онлайновая ролевая игра *City of Heroes!*

Вообще, *City of Heroes* стала для нас самым приятным сюрпризом на выставке E3. Мы просто не ожидали, что игра, чей выход намечен на 2003 год, может так здорово выглядеть. Великолепный движок и сочные цвета идеально передают атмосферу комикса. Мы смогли увидеть несколько совершенно разных локаций, включая города, секретную штаб-квартиру героя и подземную цитадель злых сил. Кроме того, разработчики продемонстрировали, каким образом система «Pocket Universe» и одиночные миссии будут препятствовать игрокам кемперить в точках респавна врагов. Все это выглядело весьма красиво и убедительно.

Возможно, игра получилась такой классной благодаря тому, что она находится в разработке уже целых три года. Все основные элементы геймплея (сражения, миссии, создание персонажей и т.д.) уже готовы, и в данный момент авторы занимаются в основном балансировкой и выпалвиванием багов (хотя новый контент, разумеется, тоже добавляют).

А вот чего они добавлять не собираются – во всяком случае, в обозримом будущем, – так это играбельных суперзлодеев. Хотя при создании супергероя вам предлагается огромный выбор всевозможных способностей (а количество костюмов вообще не ограничено), опции «суперзлодейство» не планируется, по крайней мере, с самого начала. По словам разработчиков, прежде чем добавлять в *City of Heroes* негодяев, управляемых игроками, нужно сначала придумать для них какое-нибудь по-настоящему интересное дело. Не просто сражения одних игроков с другими, а некий новый стиль игры, имеющий свои цели и смысл.

Ребята из Cryptic надеются, что мир *CoH* получится не менее увлекательным и аддиктивным, чем другие популярные онлайновые вселенные. Ведь здесь можно делать все что угодно! В фэнтези-мирах вы, в принципе, тоже свободны в своих поступках, но в большом современном городе все события более динамичны, логичны и предсказуемы. В общем, мы ждем – не дождемся начала бета-тестирования, когда наконец сможем показать всем злодеям, где раки зимуют.



Мы не ожидали, что игра, чей выход намечен на 2003 год, может так здорово выглядеть.

LIST-O-RAMA

10 Лучших Шутеров от Первого Лица

Хит-парад окончательный и обжалованию не подлежит ...до выхода UT2003. **Кен Браун**

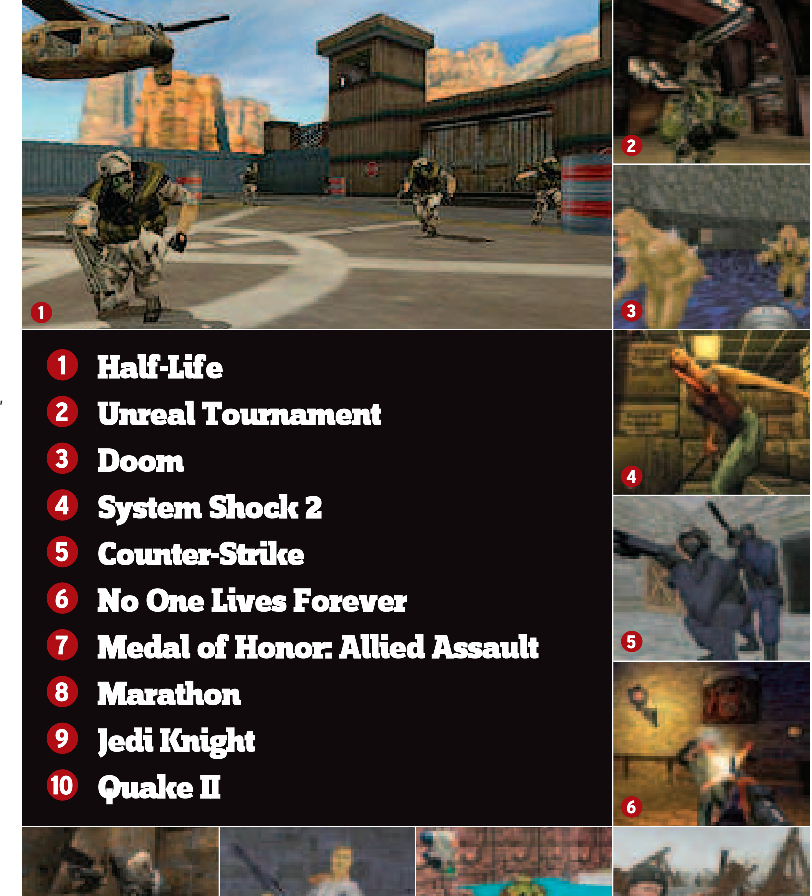
Наверное, за последние 5 лет не проходило и дня, чтобы кто-нибудь из нас не запустил на своей машине какой-нибудь шутер, – мы играем в них, играем, и никак не можем насытиться. Но ни разу еще до сегодняшнего дня мы не пытались составить хит-парад своих любимых «стрелялок».

Итак, друзья, перед вами – редакционный список лучших шутеров от первого лица, составленный в результате двух опросов и ряда сложных вычислений. В процессе работы мы столкнулись всего с двумя серьезными проблемами. Во-первых, можно ли считать шутером *System Shock 2?* Ведь, по сути, это RPG с видом из глаз, в которую, конечно, можно играть в стиле «беги и стреляй», но можно также и избегать открытых столкновений с противниками. В конце концов, мы решили оставить ее, так как большинство сотрудников *CGW* прошло данную игру именно в «шутерном» стиле. А поскольку *System Shock 2* сочетает в себе черты двух жанров, мы включим ее в хит-парад «10 лучших RPG», если таковой когда-нибудь будет составляться.

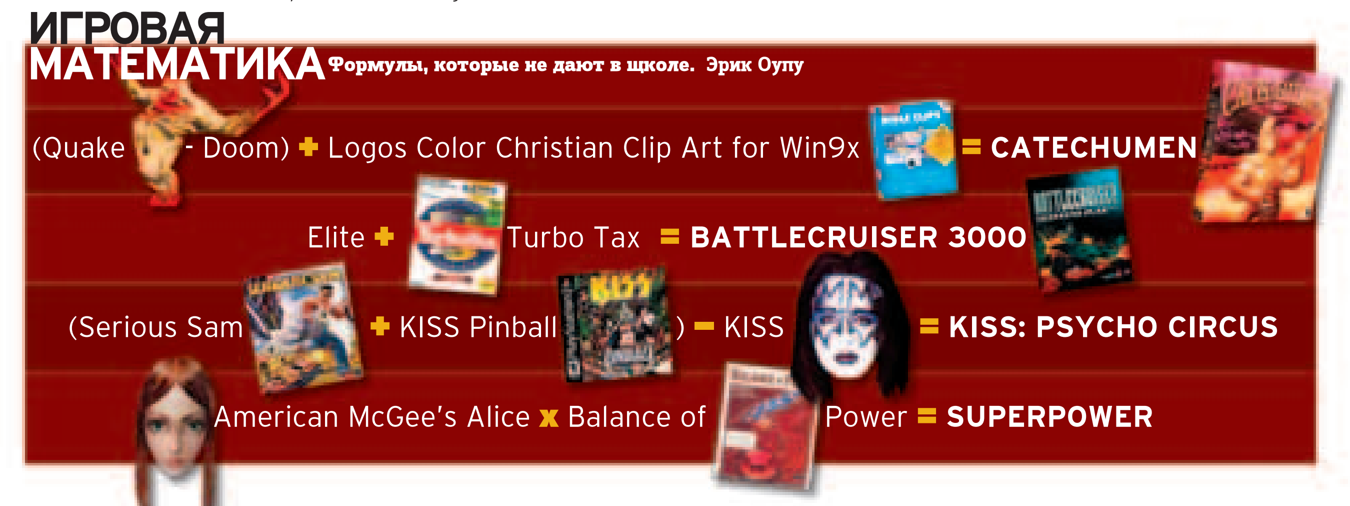
Второй серьезный спор был связан с игрой *Crusader*. Редактор отдела рецензий Роберт Коффей даже устроил небольшой крестовый поход, требуя убрать из названия хит-парада словосочетание «от первого лица», чтобы его любимый *Third-Person Crusader* мог туда попасть. Но все остальные дружно этому воспротивились, справедливо считая, что список, включающий только *First-Person Shooters*, будет намного интереснее. Так что общими усилиями мы заставили Роберта заткнуться, по крайней мере, на время.

Наш список совпадает с твоим личным хит-парадом? Присылай нам свои соображения на *letters@cgw.ru*.





Места с 11 по 15 выглядят так: *Quake, Rainbow Six: Rogue Spear, Aliens vs. Predator 2, Jedi Knight 2* и *Castle Wolfenstein 3D*



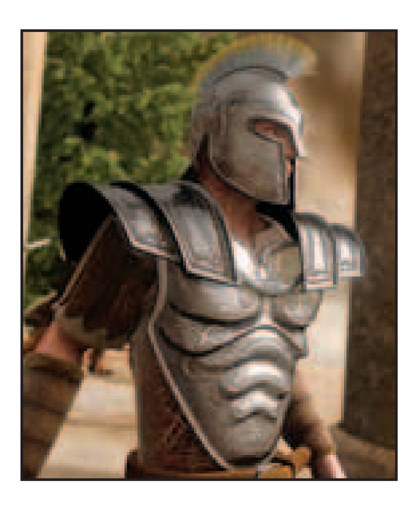


UPDATE

Эпоха сингл-плеера

Боги радуются, глядя, сколько сил вкладывает Ensemble Studios в одиночную кампанию *Age of Mythology*, состоящую из 35 миссий. **Роб Смолка**

Одиночные кампании всегда были слабым местом игр серии *Age of Empires*. Ребята из Ensemble Studios это хорошо понимают и собираются исправить сложившуюся ситуацию в готовящейся к выходу игре *Age of Mythology*. Для этого они сочинили длинный и увлекательный сюжет и создали на его основе кампанию из 35 миссий, в ходе которой вы сможете покомандовать всеми тремя культурами (Greek, Egyptian и Norse) и увидеть множество зрелищных роликов на игровом движке.



Наш первый альтер-эго – величайший герой Атлантиды по имени Arkantos. Разгромив всех врагов и установив мир, Arkantos отправляется в греческие колонии, чтобы помочь ахейцам в войне с Троей. Там он встречается со старым другом Аяксом, которому позарез нужна помощь... По ходу сюжета вы приобретете как могущественных врагов (например, минотавр Kamos), так и друзей (нубийский воин Amanra, сражающийся на стороне египтян). Более того, ваш путь не раз пересечется с путями богов, что в итоге приведет к опасному путешествию в Царство Мертвых и обратно.

Таким образом, стараниями разработчиков одиночная кампания связывает всю игру в единое целое, а ролики на движке помогают игроку прочувствовать все перипетии сюжета. На протяжении всей кампании, AI будет постоянно подстраиваться под ваш уровень мастерства, чтобы и новички, и ветераны RTS остались довольны. Кроме того, уровень сложности можно менять вручную между миссиями.

О дате релиза по-прежнему не известно ничего конкретного, но по ряду косвенных признаков можно предположить, что игра выйдет где-то в начале декабря.

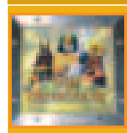
Стараниями разработчиков одиночная кампания связывает Age of Mythology в единое целое.

ХОРОШИЙ, ПЛОХОЙ И ЗЛОЙ



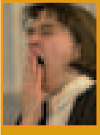
ХОРОШИЙ
FULL THROTTLE II

Бурными аплодисментами и воплями восторга было встречено на выставке E3 официальное заявление представителей LucasArts о разработке *Full Throttle II* – продолжения одного из самых замечательных комических квестов этой компании, вышедшего еще в далеком 1995 году. Может ли случиться так, что загибающийся жанр квестов спасет затянутый в кожаные штаны хулиган-байкер? Во всяком случае, мы на это очень надеемся.



ПЛОХОЙ
НАГРАДА «BEST OF SHOW» СТАНОВИТСЯ ПРОФАНАЦИЕЙ

Господа разработчики, мы прекрасно понимаем, что вы хотите выиграть эту почетную награду. Мы понимаем, что если на коробке с вашей игрой будет стоять значок «Best of Show», это существенно увеличит ее продажи по всему миру. Но постоянное агрессивное проталкивание своих игр, зачастую сопровождаемое взятками, чтобы получить побольше голосов, стало уже просто невыносимым и вызывает нездоровые ассоциации с насквозь продажными «конкурсами красоты». Возможно, нам следует перестать печатать статьи с заголовком «Best of Show»...



ЗЛОЙ
ШОУ SUBSTANCE TV

В прошлые годы шоу компании G.O.D. было этакой «альтернативной E3» – с полуодетыми девицами, карликами и морем пива. Затем G.O.D. накрылась медным тазом, и мы думали, что больше о ней уже не услышим. Но сейчас компания возрождается под именем «SubstanceTV» – теперь она занимается всем, что связано с DVD, – и одновременно возрождается ее шоу. Единственная загвоздка – в этом году на нем не было представлено ни одной игры. Более того, там вообще ничего интересного не было. В следующий раз этим ребятам следует просто организовать бесплатную раздачу пива, да и дело с концом.

НА ПУЛЬСЕ

Unreal Tournament 2003

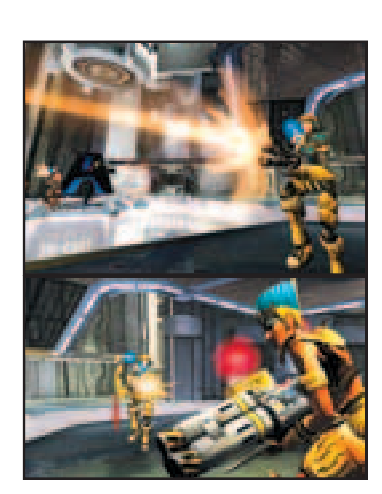
Кровавый спорт возвращается. **Том Прайс**

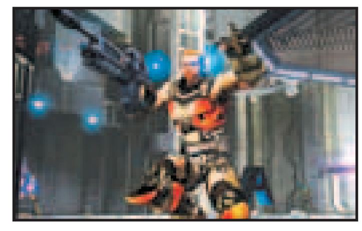
До финального релиза *Unreal Tournament 2003* – продолжения Игры Года-1999 по версии *CGW* – осталось совсем чуть-чуть. Когда вы будете читать этот номер, *UT2K3* уже будет в продаже. То, что мы смогли сыграть в *UT2K3* на выставке E3, – слабое утешение, я хочу эту игру прямо сейчас! Впрочем, у меня до сих пор теплеет на душе, когда я вспоминаю тот бешеный Deathmatch по маленькой локальной сети в павильоне компании Infogrames.

Геймплей *UT2K3* так же стремителен и кровав, как и в оригинальном *Unreal Tournament*, и столь же аддиктивен. С графической точки зрения игра выглядит безупречно, эстетика *Unreal* чувствуется буквально во всем, и это переполняет тебя приятным чувством комфорта и безопасности, как будто вокруг – теплое светящееся облако, выпущенное из Flak'a... Хотя стоп – это ведь должно быть больно!

Количество полигонов существенно выросло, но НИ РАЗУ за все время игры я не столкнулся с торможением или лагом. Правда, я не в курсе, что за машина стояла у ребят из Infogrames, скорее всего – что-нибудь весьма мощное. Еще мне очень понравилась пушка, выдаваемая игроку по умолчанию, она существенно лучше, чем Enforcer. Очень радует также, что мой главный фаворит – Flak Cannon – не подвергся сколько-нибудь серьезным изменениям. Что касается ракетницы, то теперь она может стрелять только тремя ракетами зараз, а не шестью, как было раньше. И что, спрашивается, теперь делать «чистильщикам комнат» вроде меня??

В общем, играбельная версия *Unreal Tournament 2003*, показанная на E3, только раздразнила мой аппетит. В этом же номере мы сделали *UT2K3* темой специального материала, так что ищите подробный рассказ о картах, оружии и других вкусностях этой замечательной игры (*стр. 48-57*). На мой взгляд, *Unreal Tournament 2003* – вполне резонная причина вообще не выходить из дому этим летом и встретить осень рыхлым, бледным и красноглазым.

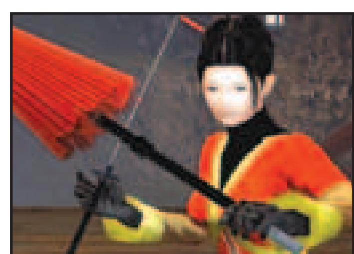




Геймплей *UT2K3* так же стремителен и кровав, как и в оригинальном *Unreal Tournament*, и столь же аддиктивен.







НА ПУЛЬСЕ

Стиль – это наше все!

Удивительный и неповторимый *NOLF 2*. Кен Браун

Мы были на седьмом небе от счастья, когда убедились, что *No One Lives Forever 2* полностью сохранил неподражаемые юмор и стиль оригинальной игры. После посещения E3 можно с уверенностью утверждать, что вторая часть приключений Кейт Арчер станет такой же классикой жанра, как и первая.

На всякий случай, если вы вдруг пропустили июньский номер с подробным Preview по этой игре или не видели первую часть (если это действительно так, то отвлекитесь на секунду от чтения, подойдите к зеркалу и напишите у себя на лбу большими буквами: ЛАМЕР), напомним, что обе части сериала *NOLF* – это шпионские боевики, чье действие происходит в 60-е годы и где главную роль играет очаровательный агент британской разведки по имени Кейт Арчер. Стиль и сюжет игр навеяны классическими фильмами тех лет о похождениях Джеймса Бонда и Остина Пауэрса.

Несмотря на то что в прошлый раз Кейт победила всех своих врагов, во второй части ей не придется скучать, так как террористическая организация H.A.R.M. жаждет крови и мести. Подобно любой уважающей себя преступной организации, чьи планы были сорваны, эти типы вызвали лучших в мире наемных убийц, чтобы проломить прелестный череп нашей героини. Плюс к тому же русские в очередной раз пытаются втянуть США в Третью мировую войну…

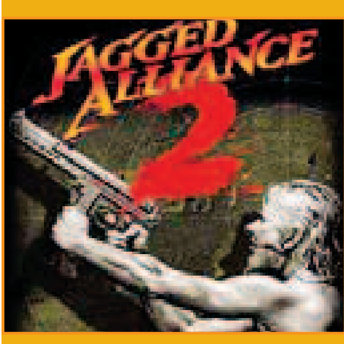
Арсенал Кейт подвергся серьезному обновлению, красавица получила кучу новых пушек и смертоносных устройств, включая арбалет, шпионскую камеру, выполненную в виде губной помады, и механическую кошечку Angry Kitty, используемую в качестве самоходной мины. Кстати, любимое оружие дизайнера Крейга Хаббарда – банан, наступив на который враги спотыкаются, падают и лежат без сознания достаточно долго для того, чтобы их можно было без проблем обыскать. Ни один другой шутер не позволил бы себе такой экстравагантности, но в *NOLF 2* использование банана для борьбы с бандитами, говорящими с французским акцентом, кажется совершенно нормальным и естественным.

Дизайн уровней полностью соответствует веселому и шутливому настрою игры. Например, одна из локаций представляет собой стоянку трейлеров, через которую именно сейчас проносится торнадо, переворачивая все на своем пути. Кейт вынуждена одновременно уворачиваться от летящих во все стороны предметов (которые, между прочим, могут серьезно ранить ее) и разбираться с группой убийц-ниндзя. И главное, ниндзя – все как на подбор: быстрые, ловкие, мечами машут, шурикены бросают, прыгают по трейлерам и отбивают пули катанами. Правда, у Кейт в запасе тоже есть пара прикольных трюков: она может забираться на автомобили и с помощью ветра перелетать на приличное расстояние, может заманивать врагов прямо под колеса катящихся трейлеров и т.д. Впрочем, это все еще цветочки, ибо в лучших традициях *NOLF* следующий уровень расположен внутри торнадо…

Выход *No One Lives Forever 2* запланирован на эту осень.

Новое оружие Кейт – банан – валит противников на землю и обездвиживает их.

НОВОСТНОЙ БЛОК



Jagged Alliance нашел свой новый дом

Компания Sir-Tech Canada подписала договор с издательской фирмой Strategy First о передаче той прав на стратегическую серию *Jagged Alliance*. Strategy First берет на себя все обязательства по продаже, дистрибуции и технической поддержке игр *Jagged Alliance, Deadly Games, Jagged Alliance 2* и *Jagged Alliance: Unfinished Business*.

Президент Strategy First Дон МакФатридж заверил нас, что его фирма продолжит выпуск игр под этой маркой. Кроме того, Sir-Tech ищет издателя для торговой марки *Wizardry*. Будет ли компания Take2 Interactive бороться за нее против целой кучи корейских издателей? Мы сообщим вам об этом, как только узнаем сами.



XIII

Всегда приятно встретить шутер, отклоняющийся от общепринятых норм и стандартов. Игра под названием *XIII* от компании Ubi Soft – это попытка воссоздать на экране компьютера настоящую графическую новеллу с помощью технологии Cel-shading. Она сделана по мотивам комиксов известного бельгийского художника Жана Ван Хамме и использует движок *Unreal*.

Сюжет закручен вокруг потерявшего память человека, который неожиданно открывает в себе навыки суперсолдата и обнаруживает, что его втянули в антиамериканский заговор, частью которого является убийство президента Джона Кеннеди. Ждите подробного Preview в ближайших номерах *CGW*.

ЗАКОН

Игры под прицелом

Федеральный судья запрещает продавать несовершеннолетним игры, содержащие насилие. Конгресс США обсуждает новые штрафные санкции против продавцов.

У. Джеймс. О



Если вам исполнилось 17 лет, то вы можете вступить в армию и научиться там колоть людей штыком, стрелять в них из автомата, взрывать гранатами. Но если вы живете в городе Сент-Луис (штат Миссури), то не имеете права купить в магазине *Ghost Recon* или *Operation Flashpoint*. Местный закон запрещает несовершеннолетним гражданам покупать или брать напрокат игры, содержащие насилие, и недавно федеральный судья Сент-Луиса утвердил этот закон.

Ассоциация Интерактивного Программного Обеспечения (Interactive Digital Software Association) – группа, лоббирующая интересы игровой индустрии, – оспорила этот закон, ссылаясь на право свободы слова. Судья Стефан Н. Лимбау отверг иск Ассоциации, заявив, что интерактивные игры не подпадают под Первую Поправку к Конституции: «В видеоиграх нет ничего, что подпадало бы под определение речи, а значит – свобода слова на них не распространяется». Лимбау заявил, что считает интерактивные игры во всем схожими со спортивными и настольными играми, а значит – их содержание и распространение можно регулировать. Перед тем, как принять такое решение, судья отсмотрел ролики, демонстрирующие геймплей *Doom, Mortal Kombat, Fear Effect* и *Resident Evil*.

Американский суд впадает в очередной маразм. Ищут козлов отпущения у себя на родине...

Профессор Генри Дженкинс, ведущий эксперт США по играм, выразился по этому поводу так: «Если бы он посмотрел ролик из *The Sims*, то, скорее всего, принял бы противоположное решение».

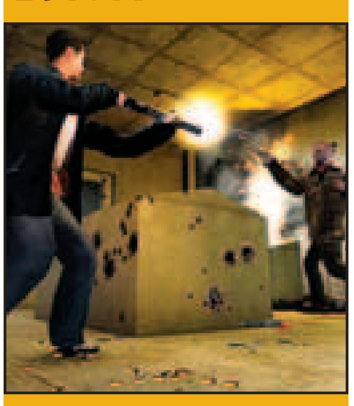
Даг Поуенштейн, президент Ассоциации Интерактивного Программного Обеспечения, тоже был потрясен таким вердиктом. Его группа подала документы на обжалование, ссылаясь на решение суда более высокой инстанции, когда судья Ричард Познер установил, что видеоигры можно считать речью (т.е. на них должна распространяться свобода слова). Итак, отменяет ли решение судьи Лимбау решение судьи Познера? Адвокат фонда Electronic Frontier Foundation Ли Тьен заявляет, что пока еще нет: «Чисто технически ни один суд не обязан принимать во внимание решение Лимбау, а решение Познера, напротив – обязательно для всех районных судов на подотчетной ему территории. Но если решение судьи из Сент-Луиса будет поддержано более высоким судом, то оно получит такой же статус, как и вердикт Познера».

И вот уже в Калифорнии Демократический Представитель Джо Бака ссылается на решение Лимбау, предлагая законопроект с выразительным названием «Акт о защите детей от секса и насилия в видеоиграх». Если этот закон будет введен в силу, то в соответствии с ним все торговцы, продающие или дающие напрокат такие игры несовершеннолетним, будут наказаны (кстати, в законопроекте также упоминаются игры, в которых фигурируют такие явления, как «проституция» и «угон автомобилей», поэтому мы называем его «Актом о *Grand Theft Auto III*»).

Авторам законопроекта предстоит нелегкая борьба. Как заявляет адвокат Ли Тьен: «Данный проект совершенно четко ограничивает свободу слова, указывая нам, что можно говорить, а что нельзя». С ним соглашается президент Поуенштейн: «Мы будем всеми силами бороться за то, чтобы этот закон не прошел, реально у него практически нет шансов».

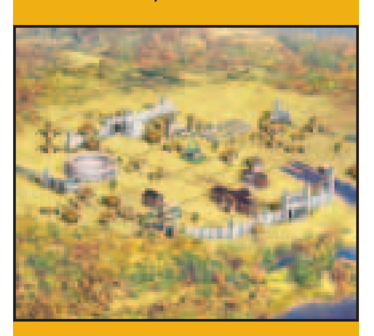
Впрочем, не стоит забывать, что до выборов осталось совсем немного времени, да еще, не дай Бог, какой-нибудь подросток опять перестреляет половину своей школы, и тогда у этого кошмарного законопроекта вполне может появиться шанс...

НОВОСТНОЙ БЛОК



Max Payne 2

Работы над второй частью идут уже довольно давно, но движутся они так медленно, что создается полное ощущение эффекта Bullet-time. По словам представителей компании Take2 Interactive, разработка *Max Payne 2* осуществляется студиями Remedy Entertainment (авторы первой части) и Rockstar Games (игровое подразделение Take2). Игра выйдет в 2003 году, одновременно на PC и на приставках.



Civilization III: Play the World

Готовящийся к выходу адд-он добавит в бессмертное детище Сида Мейера новые государства и мультиплеер. *Play the World* включает 8 новых лидеров и цивилизаций, а также уникальных юнитов для каждой культуры. Кроме того, появятся новые ландшафты и строения (аэродромы, заставы и радарные башни), а интерфейс станет более простым и логичным. Встроенный в игру редактор с тематическими наборами юнитов позволит создавать самодельные исторические сценарии, например, «Феодальная Япония» или «Вторая мировая война».

Мультиплеер поддерживает игру через Internet и LAN, а также режимы Play-by-e-mail и Hot-seat. Кроме того, можно будет делать ходы по очереди, одновременно или вообще играть без ходов (любопытно, любопытно...). Выход адд-она намечен на эту осень.

ОБЗОР КНИГ

От Pong до PS2

Три учебника по истории игр. Чарльз Ардай



Когда о вас начинают писать книги, это означает, что вы или стали знамениты, или уже состарились.

Про наше с вами любимое хобби пишут все больше и больше, и здесь, похоже, имеют место обе названные выше причины. На аудиторию обрушился целый поток книг по истории видеоигр – от солидных учебников, полных сносок и ссылок, до пропитанных ностальгией подарочных изданий с фотографиями тех далеких дней, когда в мире безраздельно правил король аркад *Pac-Man*.

Полная история видеоигр (The Ultimate History of Video Games)

(Стивен Л. Кент, Prima Publishing)

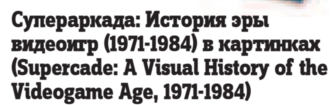
Издание посвящено знаменитому буму видеоигр 80-х годов, который породил Atari и превратил компанию Nintendo, в течение 100 лет выпускающую карточные игры, в пионера индустрии электронных развлечений. Книга является обновленной версией более ранней работы Стивена Л. Кента под названием «Первая четверть» (The First Quarter), она включает множество интервью и анекдотов о людях, стоящих за классическими хитами, в которые мы играли в раннем детстве. (Вот, например, загадка: был ли Рей Кассар, унаследовавший Atari от основателя компании Нолана Башнелла, великолепным бизнесменом, или же он был надушенным франтом, которого презирали и ненавидели все его сотрудники? Ответ: и то, и другое).

В книге не много иллюстраций (да и те черно-белые), но она дает отличное представление о периоде становления игровой индустрии.

Рекорд! Иллюстрированная история электронных игр (High Score! The Illustrated History of Electronic Games)

(Рассел ДеМария и Джонни Л. Уилсон, McGraw Hill)

Здесь иллюстраций полно. Хотя Рассел ДеМария и бывший главный редактор *CGW* Джонни Л. Уилсон повторяют довольно много историй, взятых из работы Стивена Л. Кента, их книга пестрит цветными скриншотами, артами, репродукциями старых рекламных плакатов, фотографиями древних игровых платформ и аксессуаров к ним. Каждая картинка вызывает множество воспоминаний, и очень скоро вы уже просто перелистываете страницы, блаженно улыбаясь и не обращая внимания на текст. Тем не менее, помимо шикарного графического оформления, книга предлагает великолепно написанные эссе, посвященные крупнейшим издательским компаниям, игровым платформам и отдельным выдающимся играм, при этом она охватывает период с 1961 (*Spacewar*) до 2001 года (*Halo*). Книга очень информативна, доступна даже детям, а с визуальной точки зрения – просто неотразима. Благодаря знаниям и опыту Рассела ДеМария и Джонни Л. Уилсона вы станете настоящим специалистом по видеоиграм и узнаете обо всех важнейших этапах их истории. В общем, несмотря на то что книга Стивена Л. Кента более подробна и информативна, чтение High Score! доставит вам намного больше удовольствия.



Супераркада: История эры видеоигр (1971-1984) в картинках (Supercade: A Visual History of the Videogame Age, 1971-1984)

(Ван Бернхэм, The MIT Press)

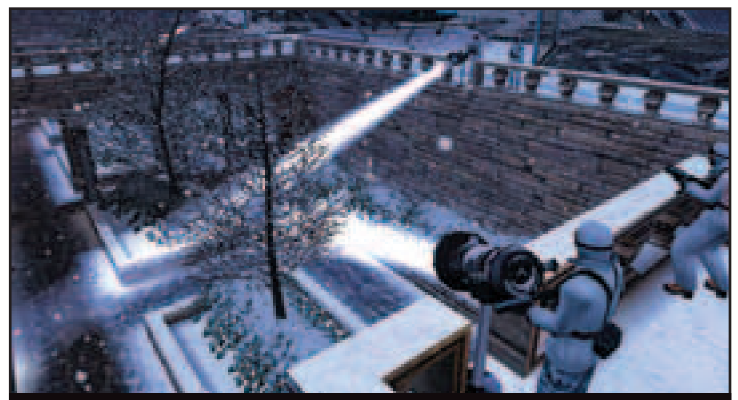
Строго говоря, эта книга нуждается в капитальной смене дизайна. «Супераркада» весит около тонны, не влезает ни на одну полку и полна «высокохудожественных» дизайнерских изысков вроде нечетких фотографий и жутко утомляющих глаз подложек под текстом. Тем не менее, за всем этим скрывается подробнейший обзор истории электронных игр в указанный период, а также любопытные (и провокационные!) размышления автора о той роли, которую игры сыграли в истории нашего общества. Кто сможет устоять перед книгой, которая связывает воедино изобретение видеоигр и атомной бомбы?!

ПРОВЕРКА ОБЪЕКТИВНОСТИ РЕЙТИНГОВ

Мы сравниваем рейтинги, выставленные ведущими журналами и сайтами, с данными GameRankings.com, который собирает ВСЕ оценки, полученные той или иной игрой и выводит среднее арифметическое.

ИГРА	CGW	PC Gamer	CGM	Gamespot.com	IGN.com	Gamespy	GameRankings.com
Dungeon Siege	A	A	A	A-	A-	A-	A-
Ghost Recon: Desert Siege	A	A	*	B+	A-	*	B+
Global Operations	C+	B-	*	B+	B+	C+	B+
Heroes of Might and Magic IV	C-	B	*	A-	A-	B+	B+
Jedi Knight II: Jedi Outcast	A+	A	A	A	A	A-	A-
Warlords Battlecry II	A	A	A+	B+	A-	A-	B+

A – НАИВЫСШИЙ РЕЙТИНГ; **F** – НАИХУДЩИЙ РЕЙТИНГ; ***** – ДАННЫЕ ОТСУТСТВУЮТ


«Твоя задача, Джеймс, – прокрасться в замок, украсть дьявольские планы террористов и установить контакт с прелестной шпионкой, которая на тебя выйдет».

BONDAGE

Nightfire

Агент 007 предпочитает входить через заднюю дверь.

Марк Эшер, Кен Браун

Великий Джеймс Бонд возвращается – человек, разбивающий женские сердца с такой же легкостью, с которой он ломает мужские шеи. Появление суперагента на PC совпадает по времени с 40-ой годовщиной выхода первого фильма, посвященного его приключениям. Что касается нового шутера *Nightfire* от компании Electronic Arts, то он выйдет сразу на нескольких платформах, а его сюжет будет отвечать всем канонам «бондианы». Агент 007 посетит более 10 локаций, включая Австрийские Альпы, открытый космос и даже тихоокеанскую пучину – именно там он сразится с Рафаэлем Дрейком, главой природоохранной организации, тайно пытающейся завоевать мировое господство (похоже, у этих любителей зелени совсем крыша поехала). Вы встретитесь с множеством друзей и врагов, хорошо всем знакомых по кинофильмам, а также воспользуетесь знаменитыми приспособлениями Бонда вроде часов, стреляющих лазерным лучом.

PC-версия разрабатывается студией Gearbox Software с использованием технологий, лицензированных у id и Valve Software. Вид будет из глаз, но по желанию можно переключаться в режим от третьего лица, в котором удобнее проводить стелс-операции.

В той миссии, которую нам удалось увидеть и опробовать, Бонд проникает во время большой вечеринки во вражеский замок,


Этого парня нужно пристрелить.

чтобы похитить секретные документы. У вас есть на выбор три варианта: ворваться вовнутрь, паля во все стороны, спрятаться в грузовике, въезжающем на территорию, или же прокрасться через боковую дверь. Оказавшись внутри, Бонд, как всегда, демонстрирует публике свои безупречные манеры, незаметно влившись в толпу и изящно обшарив в поисках документов весь дом. Неожиданно срабатывает пожарная сигнализация, и агент вынужден спасаться на гондоле. А затем, откуда ни возьмись, появляется вертолет, и Бонд выполняет роль ракеты «земля-воздух»...

В PC-версии игры будет несколько эксклюзивных одиночных уровней и поддержка многопользовательского режима. Так что стряхните пыль со смокинга и налейте себе мартини с водкой (смешать, но не взбалтывать!): *Nightfire* должен выйти уже к концу этого года, одновременно с фильмом *Die Another Day*.

Вы встретитесь с врагами, хорошо знакомыми по кинофильмам, а также со знаменитыми приспособлениями Бонда вроде часов, стреляющих лазерным лучом.



ВТОРАЯ ЖИЗНЬ: САМОДЕЛЬНЫЕ МОДИФИКАЦИИ

Т. Бирл Бэйкер

Строим подземелья

Редактор уровней для *Dungeon Siege* открывает практически безграничные возможности для творчества. На сайте *Dungeon Siege Net Guide* (www.dsnetguide.com) можно найти множество классных модов, причем малый размер этих файлов несопоставим с теми изменениями, которые они вносят в игру.

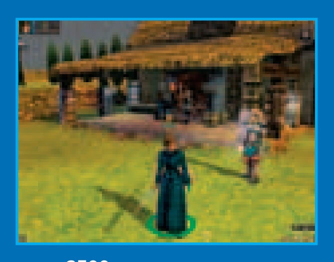
eXpertAi

expertai2.tripod.com

Чтобы запустить данный сервис-пак, улучшающий интеллект противников, вам придется начать новую игру. Впрочем, расстраиваться по этому поводу не стоит, так как вам потребуется большая практика, чтобы успешно бороться с поумневшими врагами. Можете навсегда забыть о проверенной тактике: сделать маленький шажок, потревожив всего одного монстра, выманить его из поля зрения других противников и спокойно забить. Теперь если вас заметил хоть один враг, он тут же оповещает об этом всех своих товарищей. Кроме того, монстры начали использовать напитки, регенерировать здоровье и ману и держать дистанцию, атакуя вас с безопасного расстояния. Впрочем, интеллект героев тоже был серьезно улучшен - теперь персонажи автоматически лечатся и пополняют запас маны, чаще помогают друг другу в бою и не теряются, увлекшись преследованием отступающих противников.

Item Overhaul

nivisec.com/ds



Если вам надоели однообразные трофеи, вываливающиеся из монстров, установите мод *Aegrus' Item Overhaul.* Авторы добавили в игру более 10 тысяч новых предметов, включая 2500 редких и 2500 уникальных, и несколько наборов предметов, каждый из которых имеет особые свойства и внешний вид. Более того, вы сможете покупать магические кольца и некоторые редкие вещички прямо в магазинах... В общем, получилось что-то вроде «перекачанного *Diablo II*».

Advanced Archer Skills

www.dsnetguide.com

Давайте признаем: лучники в оригинальном *DS* – это полный suxx. Данный мод позволяет существенно усилить их и вносит в игру новые навыки вроде стрельбы шестью стрелами одновременно, новые типы стрел и новые спецспособности.

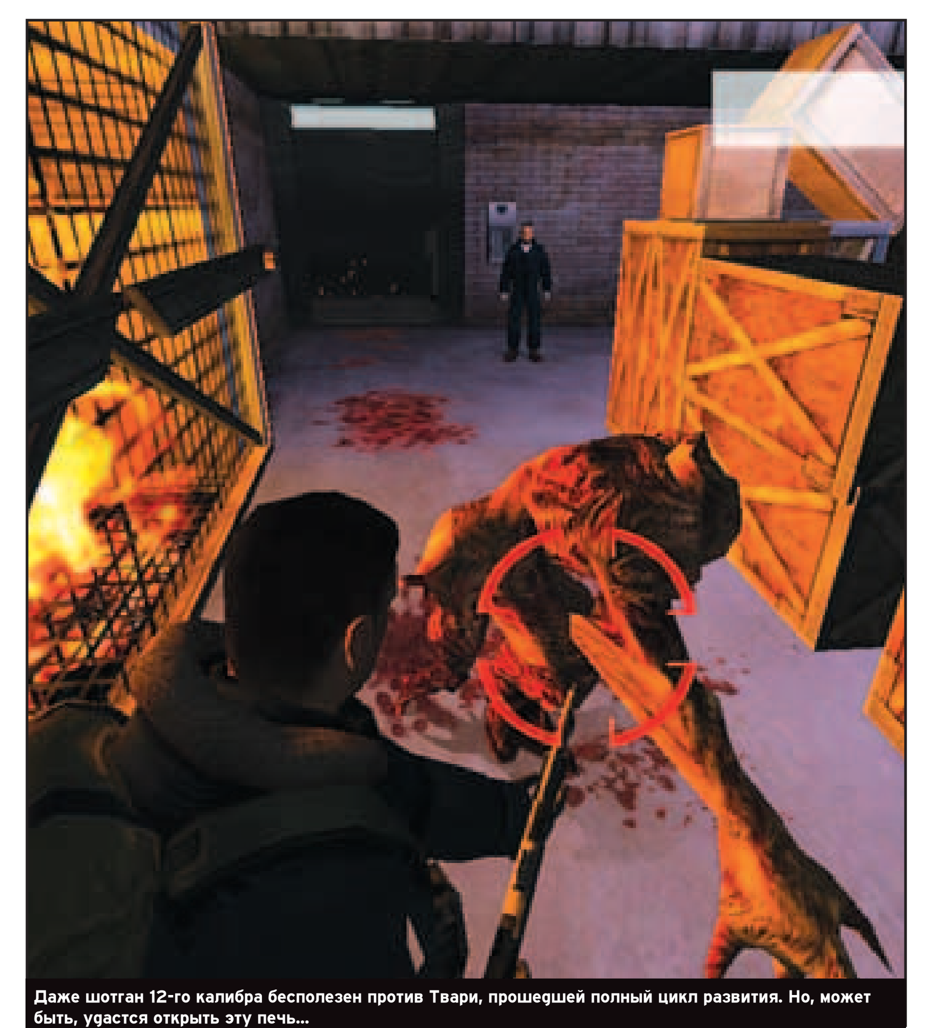
Watersoul's Mod Manager

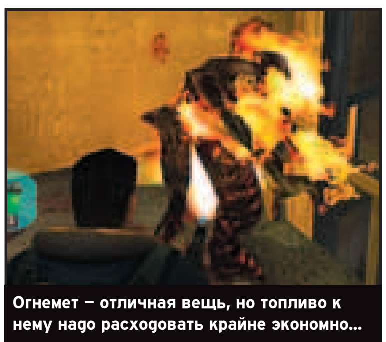
www.dsnetguide.com/-wsoul

Если у вас установлены какие-либо моды или add-оны к *DS*, обязательно поставьте последнюю версию программы *Watersoul's Mod Manager.*



Она обладает простым интерфейсом, с помощью которого можно включать и отключать любые примочки к игре, и, кроме того, предлагает целый ряд продвинутых опций для запуска *DS*.


Даже шотган 12-го калибра бесполезен против Твари, прошедшей полный цикл развития. Но, может быть, удастся открыть эту печь...


Огнемет – отличная вещь, но топливо к нему надо расходовать крайне экономно...


Хорошо горит – красиво!



НА ПУЛЬСЕ

О, нет! Это же Тварь!

Тварь сожрет тебя, как ливерную колбасу. **Джон Маррин**

Помните! Тварь может сидеть в любом из вас!

В тропиках существует масса смертельно опасных вещей – ядовитые змеи, насекомые, крокодилы, малярия, зыбучие пески... А вот в Антарктиде, если не считать голодных белых медведей и адского мороза, вы могли бы чувствовать себя в относительной безопасности... если бы не Тварь.

Сюжет игры *The Thing* начинается сразу же после окончания одноименного фильма Джона Карпентера. Полярная станция лежит в руинах. Вы – командир спецкоманды, прибывшей, чтобы выяснить, какого черта здесь происходит, и спасти выживших.

Для тех, кто не в курсе: *The Thing* или Тварь – это инопланетная форма жизни, поражающая тела людей, как вирус. Поэтому понять, кто из ребят на твоей стороне, а кто уже превратился в чудище, временно сохраняя человеческий облик, практически невозможно – окончательно ситуация проясняется, только когда ваш товарищ вдруг превращается в зубастую и смертельно опасную тварь.

Игра проходит от третьего лица. Вы управляете членами команды, используя несложное меню, с помощью которого им можно приказать стоять, следовать за вами, обменяться предметами или отправиться в заданную точку. Медики и инженеры, соответственно, лечат вас и ремонтируют различные технические приспособления. Вначале в команде всего три человека, но в процессе прохождения их станет больше. Главное – все время помнить, что любой из этих ребят может носить в себе Тварь. Несмотря на то что игра принадлежит к жанру Action, в ней будет множество головоломок, связанных с нахождением ключей, восстановлением энергоснабжения и т.д. – только так можно будет попасть на ранее недоступные участки базы. Стрельбы, впрочем, также будет предостаточно, а арсенал включает автомат MP5, снайперскую винтовку, шотган, гранаты и т.п.

Кстати, Твари, прошедшие полный цикл развития, становятся невосприимчивы к обычному оружию. Единственный надежный способ поджарить их – это огнемет, но запас топлива к нему очень ограничен, так что старайтесь уничтожать монстров, пока они еще маленькие.

Разработчик – студия Computer Artworks – умудрилась очень точно передать атмосферу и дух фильма Джона Карпентера. И фанаты ужастиков вроде *Resident Evil* смогут приласкать свою ненаглядную Тварь уже этой осенью.



В *Gladius Online* игроки смогут сражаться в Колизее, воевать на границах империи, становиться генералами и сенаторами...

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Максимус Пэйнус Онлайнус

***Gladius Online* – твой меч послужит виртуальному Риму!**

Джон Хулихэн



«Людям чихать на древний Рим» – таков был убийственный вердикт, вынесенный голливудскими акулами в ответ на предложение снять фильм про Спартака. И Ридли Скотту в свое время потребовалась куча времени и нервов, чтобы убедить их, что эта эпическая история с мечами и сандалиями сможет принести прибыль. Все изменилось, когда *«Гладиатор»* вышел на экраны и уделал по кассовым сборам всех своих конкурентов – в обществе родилась новая волна интереса к здоровенным потным мужикам с короткими мечами.

С этого момента создание компьютерной игры про гладиаторов было всего лишь вопросом времени. Но *Gladius Online* – это нечто большее, чем просто игра. Нам предлагается целый онлайновый мир, причем мир абсолютно исторически достоверный. Среди разработчиков – ветераны *EverQuest*, *Meridian 59* и древних текстовых MUD'ов. Время действия – 180-й год от Рождества Христова, территория – от северной Европы до северной Африки. Рим переживает период упадка, задыхаясь под тиранией Императора Коммодуса. На границах свирепствуют варвары. Страна в отчаянном положении...

Вы начинаете свою карьеру в *Gladius* в качестве раба или свободного варвара. Перед вами открыто сто дорог, одна из которых ведет прямиком в гладиаторы. Вначале развитие персонажа осуществляется под руководством наставника – вы выполняете квесты, динамически генерируемые специальной программой. Наконец, уровень героя повышается настолько, что тот становится гражданином Рима – это означает крутой взлет вашей карьеры. Теперь можно строить новые арены и управлять ими, можно стать генералом, губернатором или сенатором, в роли которых вы имеете реальную возможность влиять на судьбу своего виртуального Рима.

Целью разработчика – студии Redbedlum – является создание не просто еще одной онлайновой игры, но построение полноценного виртуального общества. Форумы компании уже пестрят всевозможными идеями, предлагаемыми фанатами, которым не терпится скрестить мечи в знаменитом Колизее, устроить состязание на колесницах в цирке Максимус, а также всласть повоевать с варварами на дальних границах империи. Но на данный момент все, что мы можем – это набраться терпения, ведь Рим невозможно построить за один день, даже если он виртуальный.



ПЕРСПЕКТИВЫ ИНДУСТРИИ: ВЗГЛЯД НАЗАД

Брюс Герик

Eastern Front 1941

Одним из самых замечательных открытий в моей жизни стала игрушка, вышедшая аж в 1981 году на Atari. Замечательных – потому что она показала всему миру, что компьютерный воргейм может быть так же прост в освоении, как и двухмерная платформенная аркада, а также, потому что она стала огромным шагом в развитии своего жанра. В фазу отдачи приказов и вы, и компьютер раздавали своим войскам команды, а во время фазы действий ваши юниты пытались эти команды выполнить. Интерфейс был на удивление удобен и понятен, особенно если учесть жанр игры. Все команды отдавались с помощью джойстика Atari, а нажатие клавиши «пробел» отменяло приказ. Все, что вы приказывали сделать, наглядно отражалось на экране. Отдав все команды, вы нажимали кнопку Start, и начиналось сражение. Несмотря на то что боевая система была довольно проста (все подразделения характеризовались двумя параметрами – Muster и Strength, отражавшими их численность и готовность к бою), результаты схваток были весьма реалистичны. Один ход соответствовал неделе игрового времени. Игра называлась *Eastern Front 1941.*



12 лет спустя компания SSI выпустила игру под названием *Gary Grigsby's War in Russia*. 12 лет – срок немалый, жанр Action, например, за эти годы прошел эволюцию от *Castle Wolfenstein* до *Doom*. И как же ребята из SSI изобразили нам величайшую в истории человечества войну? По сути, их игра была римейком *Eastern Front*. Вы точно так же отдавали команды во время специальной фазы. У юнитов были все те же два параметра – Muster и Strength, несмотря на наличие в игре нескольких совершено разных типов танков. Ход по-прежнему занимал неделю. Но в отличие от *Eastern Front 1941*, ставшим в свое время настоящим откровением, новая игра не содержала в себе никаких свежих идей – за прошедшее десятилетие авторам не пришло в голову ничего нового и оригинального.

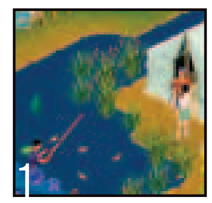
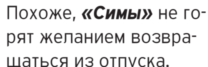
Прошло 5 лет после выхода *War in Russia*, и компания TalonSoft издала игру Норма Когера *The Operational Art of War*. Будучи на сегодняшний день самой продвинутой системой для моделирования боевых операций на оперативном уровне, *TOAW*, по сути, представлял собой военный тренажер, замаскированный под игру. В нем не было кампании «Барбаросса», но, наверное, это и к лучшему, ибо тогда всем стало бы ясно, что даже самые совершенные системы моделирования, используемые в современных воргеймах, не способны адекватно обсчитать крупнейшую в истории мобильную кампанию, важнейшим элементом которой были стремительные окружения крупных соединений. Вот вам и прогресс...

В 1982 году в журнале *Creative Computing* вышла статья Криса Кроуфорда – программиста *Eastern Front*, – в которой он писал, что изначально собирался охватить в своей игре всю войну на восточном фронте с 1941 по 1945 год, но затем решил ограничиться периодом до начала 1942 года, чтобы уменьшить предполагаемое время прохождения игрушки с нелепых (по тем временам) 12 часов до «нормальных» 3 часов. Эта фраза служит прекрасной иллюстрацией того, как за истекший период изменились подходы к созданию игр. 12 часов – это минимальное время, необходимое, чтобы прочитать мануал к *TOAW* и более-менее уяснить себе правила. Но если вы возьмете все три описанные выше игры и попытаетесь смоделировать с их помощью вторжение немцев в Россию с июня 1941 по март 1942-го, то увидите, что наиболее приближенные к реальности результаты выдаст игрушка, выпущенная почти 20 лет назад и идущая на 16 Кб RAM. Это здорово охлаждает оптимизм по поводу светлого будущего компьютерных игр...

ХИТ-ПАРАД

CGW Top 20

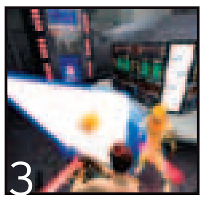
Grand Theft Auto зарабатывает свои деньги.

Похоже, ***«Симы»*** не горят желанием возвращаться из отпуска.



Grand Theft Auto III позиция №2. Сильный шаг. Что дальше?



Jedi Knight II – «изгой», не больше.

Место	Месяц назад	Игра	Рейтинг
1	1	**The Sims: Vacation** ($29, Electronic Arts)	★★★★☆
2	–	**Grand Theft Auto III** ($49, Take 2)	★★★★★
3	4	**Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast** ($48, LucasArts)	★★★★★
4	3	**The Sims** ($41, Electronic Arts)	★★★★★
5	11	**Elder Scrolls III: Morrowind** ($47, Bethesda)	★★★★½
6	–	**Soldier of Fortune II: Double Helix** ($43, Activision)	★★½☆☆
7	2	**Dungeon Siege** ($43, Microsoft)	★★★★½
8	5	**Medal of Honor: Allied Assault** ($45, Electronic Arts)	★★★★½
9	7	**Harry Potter and the Sorcerer's Stone** ($28, Electronic Arts)	★★★½☆
10	-	**Star Wars Galactic Battlegrounds: Clone Campaigns** ($30, LucasArts)	★★★½☆
11	6	**The Sims: Hot Date** ($28, Electronic Arts)	★★★★½
12	–	**Star Wars: Galactic Battlegrounds** ($40, LucasArts)	★★★½☆
13	10	**RollerCoaster Tycoon** ($21, Infogrames)	★★★★☆
14	13	**MS Zoo Tycoon** ($27, Microsoft)	★★★½☆
15	8	**The Sims: Livin' Large** ($28, Electronic Arts)	★★★★½
16	12	**StarCraft: Battlechest** ($21, Vivendi Universal)	НЕТ РЕЙТИНГА
17	-	**Spider-Man: The Movie** ($28, Activision)	★★★½☆
18	15	**Diablo II: Lord of Destruction** ($31, Vivendi Universal)	★★★★½
19	17	**Sim Theme Park** ($17, Electronic Arts)	★★★★☆
20	16	**The Sims: House Party** ($29, Electronic Arts)	★★★★½

Информация от NPD Intelect по итогам продаж в июне 2002.

РОССИЙСКИЕ НОВОСТИ

Новости от «1 С» и ее партнеров

■ Компании «1С» и Nival Interactive закончили разработку приключенческой игры *«Версаль 2»*. Игроку предстоит вернуться на 300 лет назад – в 1700 год, во Францию, Версаль. Главный герой игры, Шарль-Луи де Фавероль, думает о том, как уехать в Испанию, к своей возлюбленной Эльвире. Вам предстоит окунуться в мир дворцовых интриг, переворотов и т. д. Игра полностью трехмерная, сценарий, как утверждают разработчики, основан на реальных собтиях. *«Версаль 2»* полностью переведена на русский язык.

■ Компания Mindscapeи и фирма «1С» подписали договор об издании приключенческой игры *GAST* на территории России, стран СНГ и Балтии. Главным героем игры является симпатичное привидение, которому поручается раскрыть «страшную тайну парка аттракционов». О дате релиза будет объявлено дополнительно.

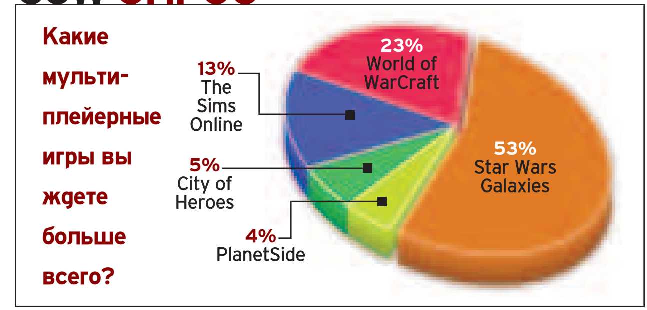
■ На прилавки поступила игра *«С.В.И.Н.»*. Над русской версией этой стратегии в реальном времени (оригинальное название *S.W.I.N.E*) работала компания Nival Interactive. А издателем на территории России, СНГ и стран Балтии стала по традиции «1С». По сюжету вам предлагается стать главнокомандующим армией кабанов... или кроликов. В зависимости от выбора нужно будет либо защищать родную Морковлянию, либо завоевывать ее. Обещается реалистичная графика, основанная на физической модели реального мира. Приятная деталь – в игре все, что вы видите, можно уничтожить (сооружения, любые объекты). Количество миссий для однопользовательского и многопользовательского режима – 22 и 10 соответственно.

■ *«Периметр»* – стратегическая игра, издаваемая «1С» на территории России и стран СНГ. По сюжету вам предстоит захватывать территорию, используя специальных юнитов, а затем – защищать от агрессоров. Все действия происходят в недалеком будущем. Как считают авторы, игра придется по вкусу любителям sci-fi. Игра в своем роде уникальная, поскольку не копирует ни одну из известных игр, а сочетает новые принципы терраформинга (сиречь изменения игровых ландшафтов в реальном времени в результате действий игрока) и территориальных разборок с уже устоявшимися канонами стратегических игр.

■ *«Египет. Мумия и колдун»* – очередная приключенческая серии 1С:Nival Игротека. На этот раз игрока забросят в Древний Египет (привет Крутому Сэму ;), а точнее, в Гелиополь – великий город, расположенный на берегах священного Нила. Тут то и предстоит главному герою разгадывать многочисленные загадки. В помощь ему «выдан» озорной Дракоша. Игру все же стоит отнести к жанру обучающих. Например, при желании пользователь сможет получить исчерпывающую информацию о египетских ремеслах, «полистать» интерактивную энциклопедию.

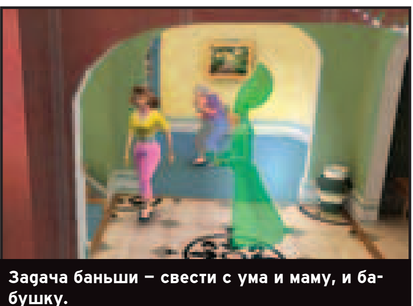
■ Если вам не удалось поучаствовать в выборах, но так хочется, попробуйте поиграть в *«Монстрград»*. Это новая стратегия в реальном времени плюс симулятор выборов от Cryo, издаваемая на территории России фирмой «1С». По сюжету вам предстоит принять участие в выборах. Для победы придется использовать все доступные средства – магию, коварство и хитрость. А все потому, что вашими соперниками станут Дракула, Франкенштейн, Квазимодо и менее раскрученный персонаж по имени Мутант Муталуна. Игра полностью трехмерная, удовольствие растянуто на 32 миссии, объединенные в четыре кампании. (Дракула... Франкенштейн... Квазимодо... Ха! Интересно, долго бы они протянули в какой-нибудь российской Думе? ;))

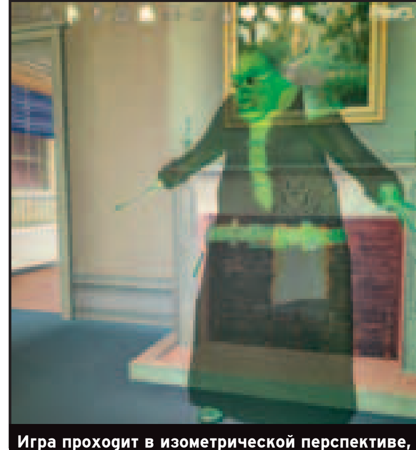
CGW ОПРОС



Источник: Gamers.com. По опросам интернет-пользователей.


Некоторые призраки способны заставить людей думать, что те горят.


Задача баньши – свести с ума и маму, и бабушку.


Игра проходит в изометрической перспективе, но вы можете переключаться на вид от первого лица.

СКОРО

Ghost Master

По ком они плачут? Не по тебе! **Тьерри Нгуен**

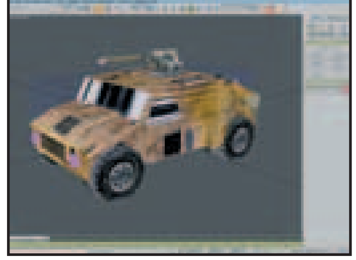
По всей видимости, все произошло так: какой-то сумасшедший англичанин резался в *The Sims* и вдруг подумал: «А что, если бы я управлял не людьми, а призраками?!» В результате родилась игра под названием *Ghost Master*, в которой подопечные вам привидения будут заселять различные места и всячески пугать их обитателей.

Авторы обещают нам самые разнообразные локации (поезд, круизный пароход, старый дом, Дикий Запад и т.д.), не менее оригинальны и задачи миссий – отправлять души призраков на покой, решать детективные головоломки и даже выгонять из дома тупых юнцов, отравляющих привидениям жизнь. При этом под вашим управлением будет целая команда призраков, питающихся особой плазмой, которую они добывают, пугая людей.

Кроме того, эта плазма служит для кастомизации способностей привидений и привязки их к конкретным местам. Ведь у вас под началом будут самые разнообразные призраки – от гремлинов, пачкающих чужие вещи, до привидений-плакальщиц баньши, сводящих людей своими воплями с ума. Будучи прикрепленным к тому или иному месту, призрак начинает пугать его обитателей и добывать таким образом драгоценную плазму. А чтобы жизнь вам не казалась медом, авторы ввели в игру враждебных привидений, исследователей паранормальных явлений и даже спецотряд по борьбе с привидениями!

Сама идея создать игру, в которой вы управляете призраками и пугаете людей, звучит весьма любопытно. *Ghost Master* должен поступить в магазины к Рождеству.

Сама идея создать игру, в которой вы управляете призраками и пугаете людей, звучит весьма любопытно.







FREEWARE

Бесплатный 3D инструментарий

Программа *Gmax* от компании Discreet позволит вам сделать свои первые шаги в мире трехмерной анимации. **Джеймс Милке**

Еще совсем недавно для рендеринга трехмерных объектов требовались специализированные графические станции и многие тысячи часов машинного времени. Все изменилось с появлением пакета 3D Studio Max – мощного инструмента 3D-моделирования, доступного по вполне разумной цене.

Но если вы только начинаете свой путь на славном поприще создания компьютерной графики и нуждаетесь в какой-нибудь бесплатной программе для обработки трехмерных объектов, то *Gmax* для вас – оптимальный выбор. Данный продукт разработан компанией Discreet (создатель 3DSMax), он абсолютно бесплатен и позволяет пользователям создавать 3D модели, текстуры, освещение и анимацию. *Gmax* можно использовать в комплекте с 3D Studio Max – вместе эти две программы являются полноценной средой для создания игр, но можно его использовать и отдельно для создания игровых фрагментов, моделей и анимации, – согласитесь, это весьма полезная вещь, если вы ищете работу в данной области.

Кроме того, программа очень полезна для изготовления модов к играм, созданным с помощью 3D Studio Max. По словам сотрудника Discreet Пола Перре, *Gmax* – это совершенно уникальная вещь, позволяющая разработчикам и издателям создавать адд-оны и моды к своим играм, продлевая, таким образом, их жизнь.

Gmax стремительно завоевывает популярность во всем мире. Число зарегистрированных пользователей уже перевалило за 175 тысяч – ведь это первый в мире мощный профессиональный инструментарий для трехмерного моделирования и редактирования игр, который можно просто скачать из Сети.

Тем не менее, *Gmax* поддерживает далеко не все типы файлов, и если вы все-таки собираетесь делать настоящие игры, вам придется раскошелиться на $3000 и приобрести пакет 3DSMax.



СПЕЦИАЛЬНЫЙ РЕПОРТАЖ

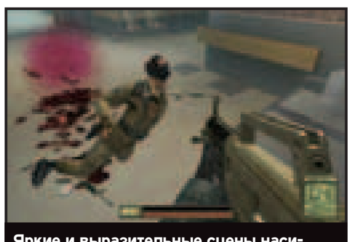
Небольшая проблема

Кто следит за тем, чтобы дети не покупали «взрослые» игры?

Кен Браун

Эта проблема поднимает свою уродливую голову каждый год – каждый раз, когда где-нибудь в США происходит убийство, вину за которое пытаются повесить на компьютерные игры, или когда выходит игра, содержащая яркие сцены насилия (например, *Grand Theft Auto III*). Проблема звучит следующим образом: можно ли позволить детям покупать в магазинах игры с рейтингом Mature (т.е. разрешенным только для граждан, достигших 17 лет)?

На первый взгляд, ситуация кажется достаточно простой. Я думаю, большинство людей согласятся, что было бы лучше, если б их 10-летний Тимми, случайно забредший в универмаг, НЕ МОГ купить там красивую коробку с надписью: *Soldier of Fortune II*. В свою очередь владельцы крупных магазинов с этим полностью согласны, и они добровольно приняли на себя обязательство не продавать малышам игры с рейтингом Mature. Но ведь наш Тимми – умный мальчик, он прекрасно знает, что если ему не продадут игру здесь, то он сможет достать ее в десятке других мест.

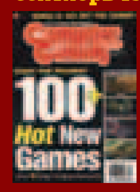

Яркие и выразительные сцены насилия – главный конек *Soldier of Fortune II*.

Именно эта проблема и беспокоит Джо Бака – Демократического Представителя в штате Калифорния. Как известно, Бака внес в Конгресс законопроект, согласно которому все торговцы, продающие несовершеннолетним определенные игры, будут подвергаться большим штрафам и даже получать тюремные срока. Законопроект носит имя «Акт о защите детей от секса и насилия в видеоиграх», но для удобства вы можете называть его *«Актом о Grand Theft Auto III»*, так как он впрямую относится к большинству действий, совершаемых в данной игре - обезглавливанию, отрезанию конечностей, убийству, изнасилованию, угону автомобилей, вооруженным нападениям и прочим милым вещам, о которых вы ежедневно слышите в телевизионных новостях. Для гейме-

Обезглавливание, отрезание конечностей, убийство, изнасилование, угон автомобилей, вооруженные нападения... Для геймеров это – игровые фичи. Для политиков – надругательство над законом.

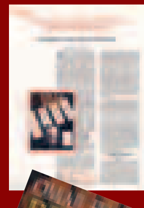
5, 10, 15 ЛЕТ НАЗАД В *CGW*

5 лет назад, сентябрь 1997 года



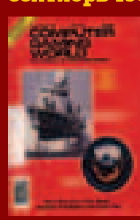
Темой данного номера стали предварительные обзоры 100 самых ожидаемых нами игр. И, как ни странно, в этот почетный список действительно попало довольно много тайтлов, ставших в дальнейшем классикой своих жанров, вроде *Half-Life, Interstate '77, Myth,* а также маленькая и никому тогда не известная игрушка под названием *StarCraft*. Впрочем, мы также предвкушали выход целого ряда игр, так никогда и не родившихся на свет, например, *Star Trek: The Secret of Vulcan Fury* и *WarCraft Adventures*. А какие надежды мы возлагали на *Daikatana* и Самую Ужасную Игру На Свете – *Trespasser*...

10 лет назад, сентябрь 1992 года



Всем тем, кто сетует на так называемый «упадок» *CGW*, мы советуем взглянуть на Омара Шарифа. Вот это действительно упадок! Разве хоть кто-нибудь из кумиров публики выглядел в старости так жалко? 10 лет назад это был импозантный седовласый джентльмен, а сейчас он похож, скорее, на сушеное яблоко. Так что мы еще ничего держимся...

15 лет назад, сентябрь 1987 года



В том номере было напечатано несколько по-настоящему кошмарных фраз типа: «Помните тот самый *Wand of Nikademus*, который вы таскаете с собой со времен *Gelnor'a?*» или «Наиболее логичным выбором, с точки зрения физики, является функция 1/R*2 – это стандартная функция для консервативных полей, возникающих вокруг точечных источников в Евклидовом пространстве». Может, у нас было помрачение рассудка? Или мы решили бросить вызов обществу? Сейчас уже трудно сказать наверняка...



Даже наш подсадной 12-летний покупатель был удивлен тем, как легко ему продали *Soldier of Fortune II*.

ОПРОС CGW

Должны ли торговцы прекратить продажу несовершеннолетним игр с рейтингом Mature?

52%	Нет, это обязанность родителей – следить за тем, какие игры покупают их дети.
26%	Нет, все эти рейтинги – не более чем рекомендации.
21%	Да, дети не должны иметь возможность покупать игры с рейтингом Mature.

Источник: Gamers.com

ров это – игровые фичи. Для политиков – надругательство над законом.

Кстати сказать, *Grand Theft Auto III* стал одним из главных бестселлеров 2001 года.

Все эти события, разумеется, привлекли наше пристальное внимание. Редакция *CGW* решила проверить, имеет ли озабоченность Джо Бака под собой хоть какие-то основания. Мы посетили восемь крупнейших универмагов в Северной Калифорнии, чтобы выяснить – неужели среди торговцев найдется хоть один бессердечный человек, способный продать невинному ребенку игру с рейтингом Mature? Оказалось, что так поступают ПОЧТИ ВСЕ!

Прирожденные покупатели

Назовем для конспирации наших засланных казачков Матт (12 лет) и Джефф (15 лет). В магазинах CompUSA, Target и Best Buy оба купили *Soldier of Fortune II*, и никто даже бровью не повел. Парни подверглись намного более пристальному вниманию продавцов, когда принесли коробки обратно, чтобы вернуть их. Матту не удалось купить игру с пометкой Mature в магазинах Kmart, Wal-Mart и Toys R Us. Магазин Toys R Us, вообще, оказался ЕДИНСТВЕННЫМ, чьи сотрудники проверили возраст обоих подростков и отказали им. Джефф с легкостью купил все, что хотел, в магазинах Electronics Boutique, GameStop, CompUSA, Kmart, Target, Wal-Mart и Best Buy (если помните, Kmart принял добровольное обязательство не продавать малышам «взрослые» игры). Кроме того, Джеффу удалось провести специально проинструктированных продавцов Wal-Mart, чья официальная политика еще более жесткая – при продаже игр с рейтингом Mature сотрудники ОБЯЗАНЫ проверить возраст покупателя. Матта они, действительно, завернули. А на Джеффа вообще не обратили внимания.

Потрясенные результатами нашего исследования, мы немедленно начали искать самую высокую инстанцию, в которую могли бы представить эти результаты. Может, послать их в Конгресс США? Или в Белый Дом? Но еще до того, как мы составили полный список учреждений, выяснилось, что федеральные власти нас опередили. Оказывается, в прошлом году Федеральная Торговая Комиссия разослала группу подростков по 400 магазинам, разбросанным по всей стране. В 78% случаев детишки от 13 до 16 лет смогли купить игры, запрещенные к продаже лицам, не достигшим 17-летнего возраста. Так что Дядя Сэм и без нас все знает.

Возникает вопрос: почему упомянутый в начале статьи законопроект не был предложен раньше? Ведь, в конце концов, подростков не пускают в кинотеатры на фильмы «Только для взрослых», не правда ли? На самом деле оказалось, что пускают. Та же самая Федеральная Торговая Комиссия выяснила, что примерно половину подобных сеансов посещают дети младше 17 лет. Потому что закона, запрещающего владельцам кинотеатров делать это, не существует – принятые ими обязательства являются добровольными, утвержденными на заседании Национальной Ассоциации Владельцев Кинотеатров. И никаких штрафных санкций за нарушение этих обязательств не предусмотрено.

Возвращаясь к играм...

Так следует ли вводить для игр с рейтингом Mature более жесткую политику, чем для «взрослых» фильмов? Продавцы, разумеется, ответят отрицательно. И с ними, скорее всего, согласятся производители софта.

Даг Лоуенштейн, президент Ассоциации Интерактивного Программного Обеспечения, считает, что данная проблема не так остра и серьезна, как думает Представитель Бака. Во-первых, большинство детей просто не покупают игры с рейтингом Mature – исследование, проведенное Ассоциацией, показало, что 97% покупателей компьютерных и 87% покупателей приставочных игр имеют возраст более 18 лет. Более того, Лоуенштейн опроверг статистику, представленную Федеральной Торговой Комиссией, так как в 82% случаев дети покупают игры в присутствии (и с участием!) своих родителей.

«Предположение, что табуны детей носятся по универмагам, зажав в кулаке 60 баксов, мягко говоря, абсурдно, – утверждает Даг Лоуенштейн, – масштаб данного явления не соответствует поднятому вокруг него шуму».

При этом президент Ассоциации Интерактивного Программного Обеспечения не отрицает, что явление все же существует, а возглавляемая им организация всеми способами поощряет торговцев ужесточить систему продажи и широко информировать продавцов о действующих правилах. По словам Лоуенштейна: «Компьютерная индустрия должна как можно скорее решить эту проблему, так как она бросает тень на всех нас. Поэтому мы не возражаем против введения более строго контроля в магазинах, но не следует забывать, что большинство несовершеннолетних все равно не смогут приобрести игры с рейтингом Mature ни при каких обстоятельствах. Поэтому предложения вроде того, что внес Бака можно лишь с большой натяжкой считать попыткой решить данную проблему».

Кто прав – Лоуенштейн или Бака, – или же истина лежит где-то посередине, покажет время. В любом случае, можно не сомневаться, что данный вопрос будет еще не раз поднят в обществе, особенно учитывая тот факт, что количество насилия в играх все растет, а кровь на экране компьютера выглядит все более и более натурально.

Российская редакция киснет в черной зависти: вот у людей проблемы-то. Нам бы с пиратами справиться. Есть надежда, что МинОбразования России в ближайшее время такой вопрос не поднимет. Или как?

А что вы думаете по этому поводу? Шлите нам свои мнения на: letters@cgw.ru.

РОССИЙСКИЕ НОВОСТИ

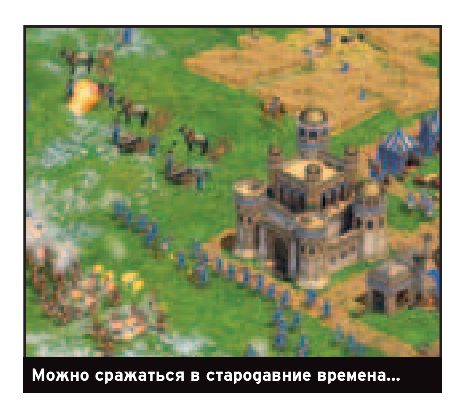
«Бука» объявляет о начале разработки нескольких отечественных проектов

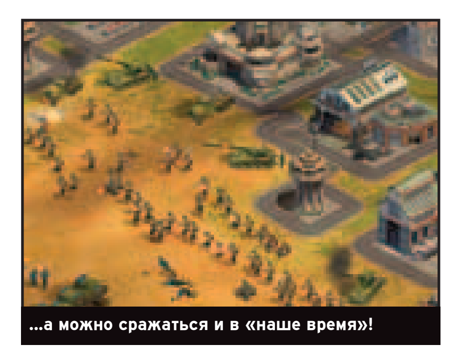
Компания «Бука» начинает разработку сразу нескольких компьютерных игр. Одна из них получила название *«Транспортная Империя»*. Это очередная экономическая стратегия, где игроку предлагается стать транспортным магнатом – владельцем компании, занимающейся грузоперевозками. Целью игры является получение контроля над транспортным бизнесом по всей России, а также открытие сопряженных предприятий (бензоколонок, например). *«Транспортная Империя»* появится на полках магазинов в начале 2003 г.

Новые проекты от *«Нового Диска»*

Компания «Новый Диск» сообщает о подписании эксклюзивных лицензионных соглашений с компаниями GolemLabs и Xpiral. На территории России, стран СНГ и Балтии будут издаваться игры *Defcon: Superpower* и *Off Road Arena*. Первая – глобальная военно-экономическая стратегия. От игрока требуется превращение своей страны в сверхдержаву со всеми вытекающими из этого последствиями. Для этого – все средства хороши – начиная от экономического давления и заканчивая прямой агрессией, можно даже ядерное оружие использовать (против Бельгии, хи-хи...). К особенностям игры разработчики относят «превосходный искусственный интеллект», который имитирует поведение человека, способен учиться на своих ошибках плюс умеет предугадывать ходы партнера (последнее, правда, больше смахивает на искусственного читера 8).

Вторая игра – *Off Road Arena от Xpiral* – симулятор гонок внедорожников. К особенностям игры можно отнести наличие огромного парка автомобилей, неплохую графику и хороший движок, управление машиной похоже на реальное. Машины можно не только выбирать, но и настраивать – указывать определенные параметры работы, менять детали и т. д. Игры, по словам издателя, будут полностью локализованы, выйдут как в DVD-боксах, так и экономичном jewel-варианте. Даты релиза пока не известны. (Ставим «запорожцу» 300-сильный двигатель... жалко его нету в коллекции).


Можно сражаться в стародавние времена...


...а можно сражаться и в «наше время»!


Каждая из 18 культур обладает собственной уникальной архитектурой, в том числе и демонстрируемые на скриншоте Ацтеки.

PREVIEW

Rise of Nations

Несмотря на кажущееся сходство, перед нами – не клон *Age of Empires*. **Роберт Коффей**

Разработка этой игры идет семимильными шагами. Когда полгода назад я в первый раз увидел *Rise of Nations,* она выглядела, звучала и игралась точь-в-точь, как *Age of Empires.*

Но совсем недавно ведущий дизайнер Брайан Рейнольдс продемонстрировал последнюю версию *Rise of Nations* в офисе *CGW*, и даже позволил нам поиграть в нее. Демка произвела на всех огромное впечатление – мы поняли, что перед нами отнюдь не клон *Age of Empires,* а совершенно самостоятельная игра, у которой, к тому же, есть все шансы стать одной из лучшей стратегий 2003 года.

Да, на первый взгляд, в глаза действительно бросается внешнее сходство с *Age of Empires,* но стоит вам понять, какой глубокий и увлекательный геймплей скрывается за этой кажущейся простотой – и вы пропали. Прежде всего, авторы сделали все возможное, чтобы максимально облегчить рутинный менеджмент. Например, бездельничающие рабочие автоматически находят себе новое дело; ресурсы никогда не кончаются; а к юнитам, отправленным через водные пространства, автоматически приплывают транспорты для переправы... Все эти фишки позволяют сосредоточить внимание на главном – развитии своей нации и сокрушении врагов.

Более того, в игру введено множество абсолютно новых элементов, благодаря которым от нее, в буквальном смысле слова, невозможно оторваться. Больше всего нас поразило то, что авторам удалось совместить динамичность риал-тайм стратегии с неторопливым и комплексным строительством империи, возможным (как мы до этого думали) только в походовых играх. Подобно *Civilization III,* вашу страну окружают границы, расширяющиеся по мере развития империи. Это здорово само по себе, но границы оказывают непосредственное влияние и на стратегию – ведь строить и добывать ресурсы можно только на своей территории. Поэтому, кстати, любая попытка послать кучу солдат в дальний поход по вражеским землям приведет лишь к их быстрой и бесславной гибели.

А еще нам очень понравился механизм, регулирующий производство ядерного оружия. Если вы построите слишком много ядерных ракет, то запустите Doomsday Clock – обратный отсчет до всеобщего Армагеддона, после которого не останется ни победителей, ни проигравших. Здорово!

Несмотря на то что до релиза остается еще, как минимум, год, уже сейчас можно с уверенностью сказать, что авторам *Rise of Nations* удалось уникальным образом совместить в своем творении два совершенно разных жанра. Мы будем внимательно следить за ходом разработки и информировать вас обо всем новом и интересном.

РОССИЙСКИЕ НОВОСТИ

Еще тайтлы от *«1 С»*

Новая локализация *«Торговые империи»*, издаваемая на территории России фирмой «1С», – экономическая стратегия, посвященная самой насущной проблеме – «как стать богатым». Пользователю предлагается выбрать «плацдарм» – древний Египет, средневековую Европу, Англию XIX века и множество других эпизодов. А потом остается дело за малым – начать свой бизнес. Игра представляет собой неплохой тренажер, наглядно демонстрирует процесс создания собственной торговой империи с нуля. Трехмерная графика, 200 разновидностей построек и 30 транспортных средств поражает. Плюс конкуренты, которые, как и полагается, не дремлют.

27 сентября 2002 года выходит игра *Beam Breakers*. Она относится к жанру автогоночной футуристической аркады. Наступил 2374 год. В Нью-Йорке появилось аж пять банд гангстеров и они постоянно устраивают гонки по дорогам города, терроризируя полицию, мирных граждан. На территории России, СНГ и стран Балтии издавать игру будет «1С», а локализовать – по традиции Nival Interactive.

SIM WORLD

Пластическая хирургия

Подари *«Симу»* свое лицо! **Роб Смолка**



В реальном мире вам никогда не стать Аленом Делоном или Эдди Мерфи, но не все еще потеряно – компания Abacus, до этого специализировавшаяся на адд-онах к *Microsoft Flight Simulator*, выпустила программу *Face Factory*, позволяющую импортировать в игру *The Sims* свое собственное лицо. Теперь вы не будете по 10-12 часов в день возиться с каким-то странным незнакомцем, а достигнете эффекта полного погружения и проживете в игре настоящую, полноценную жизнь.

Все, что для этого требуется – две отсканированные фотографии вашего лица (одна – анфас, другая – в профиль). Импортируете файлы в программу, несколько раз кликаете мышкой, подтверждая, что это действительно ваши глаза, нос и подбородок, – и вы в игре! Более того, программа позволяет менять черты своего лица, так что если вы всю жизнь мечтали о пластической операции, то сможете наконец ее сделать.

К моменту, когда вы будете читать эти строки, *Face Factory* уже должна лежать в магазинах, кроме того, программу можно заказать на *www.abacuspub.com* по цене $19.95.



ПОМОЕЧНЫЙ НЫРЯЛЬЩИК

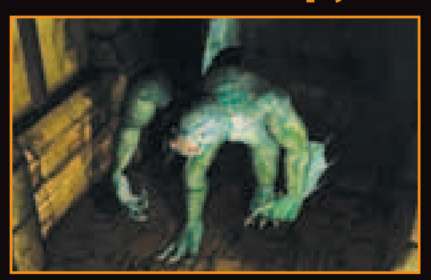
Добывая золотишко из мусорных ведер. Джейсон Браун

Мы не говорим, что вам нужно покупать эти игры вместо *SOF2*. Мы говорим, что неплохо было бы подумать дважды, прежде чем спустить $50 на средненькую игру, когда у вас есть возможность вместо этого купить пять или шесть великолепных игрушек. Если вы пропустили один (или больше) из этих продуктов, когда они только появились на прилавках – украдите их. Если же деньги не имеют для вас значения – просто вышлите и нам $50!

Fallout 2 $8 + **Dungeon Keeper 2 + Dungeon Keeper (original) $9** + **Unreal Tournament $10** + **Serious Sam $9** + **Railroad Tycoon II $14** = **Soldier of Fortune II $50**

ИГРОВОЙ ТРУБОПРОВОД

Кто виноват? Джейсон Браун







1 Мучительный процесс создания *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* – игры по роману известного мастера ужасов Говарда Лавкрафта – вступил в новую кошмарную стадию: разработчик, студия Headfirst Productions, поругалась с издателем, компанией Ravensburger Interactive, и разорвала контракт, обвиняя партнера в нарушении его условий. Разработчики клянутся, что работы над игрой продолжаются, просто сейчас они попутно ищут нового издателя. В свою очередь представители Ravensburger уверяют, что все в порядке. Как только пыль вокруг этого скандала рассеется, мы сообщим вам, чем все закончилось.

2 Компания Codemasters поделилась с нами своими планами по поводу многопользовательского режима *IGI2: Covert Strike*. Вообразите себе смесь *Counter-Strike* и *Rainbow Six* – две команды сражаются между собой, попутно пытаясь выполнить самые разнообразные задачи типа запуска шаттлов, бомбежки нефтеперерабатывающих заводов, сопровождения конвоев и т.д. Кроме того, в игру планируется включить новую денежную систему, позволяющую покупать оборудование и возрождаться после смерти. При этом стоимость «воскрешения» уменьшается со временем, так что вы можете или потратить всю наличность, чтобы тут же вернуться в игру со слабым оружием, или же немного подождать и возвратиться экипированным по первому классу.

3 Представители Eidos утверждают, что пятая серия приключений Лары Крофт станет новой вехой в биографии пышногрудой героини. В *Tomb Raider: Angel of Darkness* будет настоящий сюжет, по ходу которого на Лару падает подозрение в убийстве ее наставника, и она ударяется в бега. Впервые вы сможете управлять персонажем мужского (!) пола в нескольких сценах драк. Кроме того, находя секреты, Лара сможет повышать свои способности (вот вы лично можете себе представить, ЧТО еще у ней можно улучшить?!). Тем не менее, надо признать, что мрачный и захватывающий *Angel of Darkness* имеет все шансы возродить загибающийся сериал.



ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ДАТА ВЫХОДА
XIII	Ubi Soft	II кв. '03
1503 A.D. The New World	EA	16/08/02
Age of Mythology	Microsoft	04/09/02
Aliens vs. Predator 2: Primal Hunt	Sierra	III кв. '02
Asheron's Call II	Microsoft	IV кв. '02
Battlefield 1942	EA	17/09/02
Black Hawk Down	NovaLogic	III кв. '02
Call of Cthulhu	N/A	I кв. '03
City of Heroes	NCsoft	III кв. '03
Civilization III: Play the World	Infogrames	Q4 2002
Combat Flight Simulator 3	Microsoft	III кв. '02
Combat Mission 2: Barbarossa to Berlin	Big Time	III кв. '02
Command & Conquer: Generals	EA	IV кв. '02
Conflict: Desert Storm	SCi	IV кв. '02
Counter-Strike: Condition Zero	Sierra	15/08/02
Deus Ex 2	Eidos	II кв. '03
Doom III	Activision	не объявлена
Dragon's Lair 3D	Ubi Soft	III кв. '02
Duke Nukem Forever	GOD Games	2222
Earth and Beyond	EA	III кв. '02
EverQuest: The Planes of Power	Sony	III кв. '02
EverQuest II	Sony	III кв. '02
Final Fantasy XI	SquareSoft	не объявлена
Freelancer	Microsoft	IV кв. '02
Full Throttle II	LucasArts	I кв. '04
Ghost Master	Empire Interactive	IV кв. '02



ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ДАТА ВЫХОДА
G.I. Combat	Strategy First	05/08/02
Gothic II	JoWood	IV кв. '02
Grand Prix 4	Infogrames	27/08/02
Haegemonia	DreamCatcher	IV кв. '02
Harpoon 4	Ubi Soft	10/12/02
Hidden & Dangerous 2	GOD Games	15/10/02
Hitman 2	Eidos	16/09/02
Home Movie Maker	R. Kelly	3-5 лет
Homeworld 2	Sierra	не объявлена
Icewind Dale II	Interplay	III кв. '02
IGI2: Covert Strike	Codemasters	02/09/02
Imperium Galactica III	CDV	III кв. '02
Impossible Creatures	Microsoft	Q4 2002
Indiana Jones	LucasArts	Q4 2002
Industry Giant II	JoWood	09/05/02
James Bond 007: NightFire	EA	IV кв. '02
Links 2003	Microsoft	III кв. '02
Lock On	Ubi Soft	IV кв. '02
Lords of the Realm III	Sierra	не объявлена
Madden NFL 2003	EA Sports	III кв. '02
Mafia	Take 2	IV кв. '02
Master of Orion III	Microprose	IV кв. '02
Max Payne 2	Take 2	II кв. '04
The Matrix	Infogrames	III кв. '03
MechWarrior 4: Clan	Microsoft	26/07/02
Medieval: Total War	EA	04/09/02
NBA Live	EA Sports	III кв. '02
No One Lives Forever 2	Fox Interactive	не объявлена
O.R.B.	Strategy First	30/08/02
PlanetSide	Sony	IV кв. '02
Praetorians	Eidos	III кв. '02
Prisoner of War	Codemasters	04/09/02
Project Nomads	CDV	III кв. '02

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ДАТА ВЫХОДА
Quake IV	Activision	неизвестно
Rainbow Six: Raven Shield	Ubi Soft	III кв. '02
RalliSport Challenge	Microsoft	IV кв. '02
Republic: The Revolution	Eidos	III кв. '02
Rise of Nations	Microsoft	II кв. '03
RollerCoaster Tycoon 2	Infogrames	III кв. '02
Shadowbane	Ubi Soft	III кв. '02
SimCity 4	EA	IV кв. '02
Sims Online	EA	IV кв. '02
Sovereign	Sony	неизвестно
Star Trek Starfleet Command III	Activision	IV кв. '02
Star Trek: Elite Force II	Ritual Entertainment	I кв. '03
Star Wars Galaxies	LucasArts	IV кв. '02
Star Wars: Knights of the Old Republic	LucasArts	II кв. '03
Sudden Strike 2	CDV	30/08/02
SWAT: Urban Justice	Sierra	18/09/02
Team Fortress 2	Sierra	не объявлена
Terminator 3	Infogrames	III кв. '02
The Thing	Universal Interactive	14/08/02
Thief III	Eidos	IV кв. '02
Tomb Raider: Angel of Darkness	Eidos	I кв. '03
Tron 2.0	Monolith	не объявлена
Unreal II	Infogrames	IV кв. '02
Unreal Tournament 2003	Infogrames	III кв. '02
Virtual Resort: Spring Break	Eidos	III кв. '02
WarBirds 3	Simon/Schuster	03/09/02
Warlords IV	SSG	III кв. '02
World of Warcraft	Blizzard	неизвестно

НОВАЯ ПОЗИЦИЯ УТОЧНЕНИЕ

РОССИЙСКИЕ НОВОСТИ

«Медиа-Сервис-2000» выпустила 2 новые игры

■ Объявлена игра *«Враждебные воды: территория смерти»*. 2032 год. Прошло двадцать лет с момента окончания войны, в которой была уничтожено треть населения планеты. Наступил мир. Но зло есть зло. Диктаторы, финансовые магнаты хотят вернуться к старому мироустройству, готовы развязать очередную кровопролитную войну. Все, как обычно. Для того, чтобы остановить агрессоров со дна Тихого океана поднимается древний военный корабль – крейсер-авианосец «Антеус». Но это не просто корабль. Это – настоящий завод, способный производить танки, вертолеты, самолеты. На борту есть и уникальная система, названная «Ловцом душ». С ее помощью можно как бы сохранить сознание, опыт моряков, когда-то бороздивших просторы океана на «Антеусе». Игрок предстает в роли капитана, тело которого построено из океанского планктона вокруг одного из чипов. В итоге они будет спасать цивилизацию на протяжении 20 миссий. Чипы с душами подчиненных оживят соотвественно 12 типов боевых единиц. «Только вы можете спасти человечество», принимая стратегически важные решения в 20 миссиях. Сулят (даже на таком сценарии) геймплей, отличную графику, которая «заставит вас забыть обо всех делах, пока жизнь планеты не будет вне опасности». (Логика в сценарии явно хромает, но и бог с ней... Сценарий вообще есть вредное излишество и *«Сэм»* это убедительно доказал.)

■ На прилавки магазинов поступила русская версия игры *Incoming Forces («Силы вторжения»)*, которая является сиквелом знаменитой *Incoming*, проданной многомиллионными тиражами. События в *IF* происходят ровно через двадцать лет после событий в *Incoming*. На Земле открылся уникальный центр высокоскоростных перемещений, благодаря которому можно преодолевать тысячи километров за секунды. К сожалению, центр используют не для благих целей, а для ведения военных действий. Земляне объединяются с целью уничтожения всех враждебных планет, включая четыре мира инопланетян в маленькой далекой галактике. Внеземные цивилизации вынуждены противостоять захватчикам, жаждущим полного господства во вселенной. Игрок, как ни странно, выступает не за землян, а за инопланетную армию. В итоге вашей задачей станет защита одной из четырех планет (фактически – 4 кампании) от вторжения землян. (Не оставил у меня первый *Incoming* особенного следа в душе... Но для тестирования видеоплат очень хорош был.)

«Штырлиц», он и в Африке – «Штырлиц»...

■ «Штырлиц3: Агент СССР» уже продается. Третья часть популярного, несколько пошловатого квеста от «Магнамедиа» показывает нам нового Штырлица. Главный герой приходит в себя в больничной палате. Открыв глаза, он видит следователя, который задает ему очень странный вопрос – «Итак, Тетеркина, вы очнулись?». «Разве я «она»?», – удивился Штырлиц, неужели мне изменили пол?!»

«С кем вы вступили в контакт?» Что за контакт? В голове Штырлица что-то тяжело ворочалось, какие-то мутные обрывки воспоминаний вспыхивали и меркли. «Отвечайте, Тетеркина! Ваше поведение недостойно первой женщины-космонавта! «Что же это? Кто я!? Свет померк в глазах Штырлица...». (Вот, оказывается, как размножаются ежики... 8))

НОВОСТНОЙ БЛОК

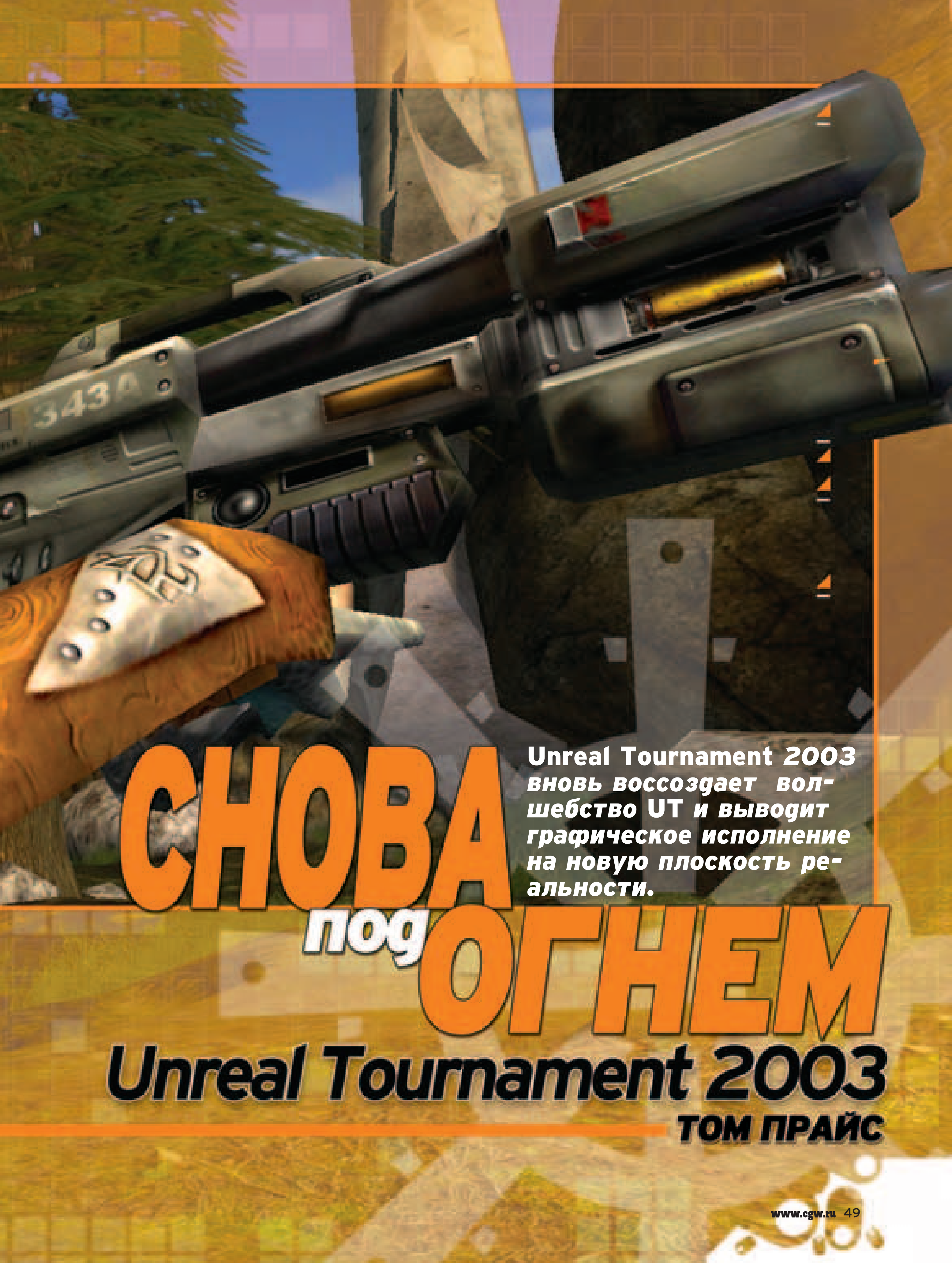
Открытый бета-тестинг новой *Delta Force*

■ Компания NovaLogic решила выпустить публичную многопользовательскую бета-версию тактического симулятора *Delta Force: Black Hawk Down* уже в августе этого года. В ее состав будет входить всего один уровень – чтобы понять, что из себя будет представлять игра. Русская версия *«Отряд «Дельта»: операция «Черный Ястреб»»* выходит в октябре 2002 года.

Игры только на DVD

■ В скором времени Eidos Interactive прекратит выпуск игр на компакт-дисках. Только DVD-ROM. Представители компании считают формат DVD более прогрессивным, а главное – более защищенным от взлома – незаконного копирования и т.д. Информации о том, какие игры выйдут только в DVD варианте, пока нет. (Умники... Впрочем, Eidos всегда трепетно относилась к защите своих игр.)





СНОВА под ОГНЕМ

Unreal Tournament 2003

Unreal Tournament *2003 вновь воссоздает волшебство* UT *и выводит графическое исполнение на новую плоскость реальности.*

ТОМ ПРАЙС

Unreal Tournament 2003



Кто сказал, что клевые адские уровни делают только для Quake? Motig, запечатленный здесь наш любимый воин Gen Mo'kai, так не считает.

Вот две вещи, касающиеся Unreal Tournament 2003, которые вам следует усвоить: во-первых, это продолжение главной игры 1999 года по версии CGW и одна из лучших стрелялок от первого лица в истории игр вообще. Во-вторых, она являет собой следующий большой шаг в области 3D-графики, используя все преимущества передовых технологий. Вдобавок именно эта игра предохранит вас от тлетворного воздействия так называемой «хорошей погоды», потому как именно за UT2003 вы день за днем будете безвылазно проводить дома. Постойте-ка, это уже три вещи. Прошу прощения, в последнее время аргументы у меня вылетают очередями.

Излюбленный желтый робот Scooter'a защищает одно из capture-очков своей команды в режиме Double Domination.

А все потому, что *UT2003* (точнее, достаточно поздняя его бета-версия) лежит на жестком диске моего компьютера как раз когда я пишу эти строки. Лежит она тут минимум с неделю. Прошу не расценивать это как хвастовство, но доступ к играм до их официального выхода на рынок – один из приятнейших аспектов моей работы (вместе с ежегодными выездами на E3 и практически неограниченным доступом к одному из мощнейших хранилищ бесполезной информации на нашей планете, Тьерри «Скутеру» Нгуену).

И хотя моя цель заключается в том, чтобы вдоволь наиграться в бету и написать углубленное превью (не обзор), вряд ли у меня получится избежать высказывания собственного мнения об игре. Просто потому что это самая удивительная вещь, которую я видел на своем мониторе со времен... ну, с давних пор.

Конечно, первым делом решено было запустить коротенький deathmatch со знаменитыми ботами *UT*. Первая карта, на которой я начал игру, Antalus, не разочаровала. Один из нескольких ярко освещенных уровней с открытыми пространствами, Antalus щеголяет целой серией любопытных графических изюминок, которые вообще было бы невозможно реализовать пару лет назад, когда мы так восхищались графикой оригинального *UT*. Хорошо различима каждая иголочка на кустистых хвойных деревьях, а их тени плавно покачиваются по земле взад-вперед. Приглядевшись, я заметил, что падающие с деревьев тени двигаются и на модели моего оружия, и на моделях других игроков.

Воздадим должное Epic. Они написали наиболее впечатляющий графический движок из всех доступных на данный момент, и создали игру, которая наконец-то позволит использовать все восхитительные возможности карт GeForce 3 и 4. Да, Клиффи и его команда не останавливались ни перед чем, но благодарить следует не

ПРОДОЛЖЕНИЕ НА СТРАНИЦЕ 52



Журнал **PC Magazine/Russian Edition** объявляет **льготную** подписку.

Если Вы учитесь **в высшем учебном заведении,** Вы можете оформить льготную подписку на журнал **PC Magazine/Russian Edition.** Вышлите вырезанный из журнала бланк заказа, копии платежного документа и разворота зачетной книжки **по адресу:** 115522, Москва, Пролетарский пр-т, д. 19, корп. 3, ЗАО «СК Пресс».

Срок Вашей подписки будет **удвоен!**

Наши реквизиты:

ИНН 7707010704, ЗАО «СК Пресс», «Сбербанк России», г. Москва, Вернадское ОСБ № 7970, р/с 40702810938100100746, к/с 30101810400000000225, БИК 044525225, ОКПО 40090645, ОКОНХ 87100

Подписаться можно либо по каталогу агентства «Роспечать», либо в редакции.

Подписка на PC Magazine/Russian Edition

Стоимость редакционной подписки

3 месяца	6 месяцев	12 месяцев
110 р.	220 р.	369 р. 60 к.

Индекс ____________________ Область ____________________

Город (поселок) ____________________

Улица ____________________ дом ________ корп. ________ кв. ________

Ф.И.О. получателя ____________________

Телефон ____________________ E-mail ____________________

С какого месяца ____________________ Срок подписки ____________________

Общая стоимость подписки ____________________

Примечание: для льготных подписчиков указанный в купоне срок удваивается.

Тел./факс: (095) 323-1455, 323-7189

E-mail: deliver@skpress.ru

www.skpress.ru

Внимание! Ваш заказ будет выполнен только по предоплате.

Обращаем Ваше внимание на то, что Вы можете оформить подписку «до востребования».

только их. Засвидетельствуем свое почтение Digital Extremes, разработавшим один из самых визуально обворожительных миров, когда-либо виденных в компьютерной игре. Имея в своем распоряжении почти что неограниченную цветовую палитру, художники и дизайнеры уровней из DE создали яркий, красочный и в то же время чуть мрачноватый мир, оживленный степющимися тенями, свистящими паром трубами, дышащими стенами, пульсирующими огнями и текущими жидкостями. Скриншоты бессильны передать его динамику.

Интересно, что уровни и персонажи, будучи совершенно новыми и оригинальными, все же каким-то образом возвращают ощущение, атмосферу предыдущих игр *Unreal*. Карты максимально отличаются друг от друга, окружающая среда варьируется от технопанковых интерьеров до тропинок далеких планет. Хочется пробежаться по этапам без врагов – просто чтобы по достоинству оценить все нюансы дизайна. *UT2003* можно смело считать не только техническим, но и художественным достижением.

Что еще за спортивная катавасия?

UT2003 следует тем же сюжетным предпосылкам, что и оригинальный *UT*. Вы – участник футуристичного спортивного состязания, член лиги игроков, соревнующихся на заваленных оружием аренах. Эдакие бои без правил, но с возможностью возродиться (respawn). *UT2003*, впрочем, сильнее обыгрывает собственную спортивную составляющую: кампания для одного игрока позволяет вам управлять целой командой бойцов, у каждого из которых свои, изменяющиеся со временем умения и навыки. Ваши подопечные зарабатывают деньги прямо как в настоящем мире профессионального спорта, вам самим даже придется определять размеры гонораров. Недовольны игрой кого-то из питомцев? Вы вольны его (или ее) взять да и уволить.

Сфокусированность на спортивном элементе *UT* стала ключевым решением при создании игры. «Мы попросту хотели, чтобы режим для одного игрока как можно сильнее походил на мультиплейер», – объясняет креативный директор и основатель Digital Extremes Джеймс Шмальц (James Schmalz). «Хочется надеяться, что перенос главных элементов онлайновой игры в одиночный режим превращает его из своеобразной тренировочной площадки в подобие настоящего соревнования с несколькими соперниками. Таким образом, перспектива онлайновой игры покажется многим очень заманчивой после прохождения уровней для одного игрока».

Их есть у нас!

UT давал игроку легко включиться в состязания против ботов или других людей по локальной сети или через Интернет. Режимы игры были очень солидные, а гигантское количество доступных карт позволяло получить практически неограниченный игровой опыт. *UT2003* ничем не хуже. Типов игры, правда, в этот раз на один меньше, но то самое чувство свободы, неограниченности, бесконечности геймплея никуда не делось.

В дополнение к стандартным режимам Deathmatch, Team Deathmatch и Capture the Flag в *UT2003* старый, малопопулярный режим Domination заменен на Double Domination, а знаменитый Assault уступил место спортивному Bombing Run. Assault был одним из моих любимых вариантов игры, однако вполне понятно, почему его убрали. Как объясняет Шмальц, «Assault, несмотря на популярность в определенных кругах, не особо вписывался в канву *UT2003*, ориентированного на спортивный, командный подход. Впрочем, осозна-

ПРОДОЛЖЕНИЕ НА СТРАНИЦЕ 54

Счастье это горячий Minigun

Что действительно отличает стрелялки от первого лица, так это доступное оружие. Фэны тех или иных игрушек присягают на верность не только любимым FPS, но и тамошним гранатометам. Оригинальная подборка «стволов» в Unreal Tournament, с тамошними вторичными режимами ведения огня, успешно притягивала новых и новых геймеров. А вот что может нам предложить UT2003.



LIGHTNING GUN

Замена снайперской винтовки. Очень похоже, только теперь можно видеть того, кто в вас из нее стреляет – благодаря характерным эффектам освещения.



TRANSLOCATOR

Точь-в-точь старый персональный телепортатор, но с добавленной возможностью использования транслокатора в качестве камеры наблюдения непосредственно перед телепортацией.



LINK GUN

Замена pulse gun. Две отличительные особенности, не присутствовавшие в старой модели, касаются энерголуча при работе во втором режиме. Во-первых, точность стрельбы возрастает при продолжительном нажатии спускового крючка, а во-вторых, вплоть до трех игроков могут объединять свои лучи для усиления эффекта. Поневоле научишься работать в команде.



SHOCK RIFLE

Shock rifle осталась практически неизменной со времен *UT*, за исключением новых графических спецэффектов, особенно при знаменитом комбо-выстреле. Приятно, когда штуковина, из которой вас убивают, красиво выглядит.



MINIGUN

Главное отличие между новым и старым minigun'ами в том, что их режимы стрельбы (первичный и вторичный) поменялись местами. Вдобавок, разрывные патроны во втором режиме обладают небольшой зоной разлета осколков.

SHIELDGUN

Замена impact hammer. Первый режим стрельбы включает в себя возможности старого оружия, второй же устанавливает щит, отражающий выстрелы обратно в атакующих, но при этом сжигающий энергию.

ASSAULT RIFLE

Замена enforcer(s). Double enforcer — один из моих любимых видов оружия в арсенале *UT*, и вот вам усовершенствованная версия. Выше скорость стрельбы, сильнее ущерб от попаданий, метание гранат во втором режиме — в общем, очень удобное основное оружие.

BIORIFLE

Сначала разработчики вообще хотели исключить biorifle из *UT2003*, но побоялись расстраивать тысячи фэнов пушки, любовно прозванной «goo gun». Согласитесь, забавно звучит фраза: «Я только что убил Чим-Чима большой соплей».

ROCKET LAUNCHER

Гранатомет (rocket launcher) сдал позиции: теперь это уже не сверхоружие, разрушающее игровой баланс. Одновременно заряжены могут быть только три ракеты, но наведение на цель оставлено без изменений.

TAG RIFLE

Служит лазером наведения для энереговыстрела с орбительного спутника. О, redeemer, кто пришел тебе на замену! Вообще-то, TAG rifle поджаривает врагов не хуже, оставляя на месте попадания обуглившиеся скелеты.

FLAK CANNON

А, старая-добрая flak cannon. Попробовали бы они ее испортить! А как здорово смотрятся отсветы от каждого из зарядов, накрывающих группу беззащитных противников... хотя мы, конечно, не склонны пропагандировать чрезмерное насилие.

Unreal Tournament 2003





Различные режимы игры в *UT2003* впечатляют. От знакомого CTF (справа), до свежего и оригинального Bombing Run (вверху), способы игры в *UT2003* основаны на отличном геймплее и приправлены графическими сладостями, от которых плавятся мозги!

вая всю крутизну исключенного нами режима, мы надеемся, что игровое сообщество создаст свои собственные Assault-моды». Такие дела.

И хотя я буду скучать по Assault, Double Domination настолько лучше своего предшественника, являет собой такой замечательный сплав стратегии, скорости и командного взаимодействия, что вполне может стать моим любимым режимом. В DD существуют очки Capture Points, и чтобы заполучить их, команда должна удерживать позицию на протяжении 10 секунд. Сделать это намного сложнее, чем может показаться: команды постоянно чередуются, игроки только выбивают противника с периметра, как буквально через секунду сами оказываются в роли поверженных и обращенных в бегство. Господствующая сторона меняется каждые несколько секунд.

То же самое можно сказать и про Bombing Run. Это что-то вроде развитой версии американского футбола, только полузащитники здесь носятся с гранатометами. Обе команды начинают матч на своих базах, которые необходимо ревностно защищать. Между базами находится мяч – его может переносить только один игрок, при этом он теряет возможность пользоваться оружием (все, что он может делать – передвигаться и пасовать мяч товарищам по команде).

Мяч необходимо закинуть в ворота на базе противника, в то время как другие члены команды сдерживают вражескую оборону. «Футбольная» тематика этого режима подчеркивается тем, что за попадание вы получаете 7 очков.

Хочу заснуть – и проснуться, когда эта игра уйдет на золото!

После того, как я сыграл в бету *UT2003*, произошло именно то, чего я так опасался. Она зажгла огонь желания. Забавно – Epic, DE и Infogrames так упорно скрывали игру, что еще полгода назад никакого ажиотажа по поводу ее грядущего выхода не наблюдалось. Мы были слишком заняты, возбужденно обсуждая *Unreal II* (даже не упоминайте при мне о нем!), чтобы беспокоиться о следующем *UT*. Но джинн терпеливо ждет в своей бутылке и, поверьте нам, тут есть чему радоваться. Да, начинайте откладывать деньги на GeForce 3. И еще не забудьте пройтись по улицам, подышать воздухом и насладиться красотами природы – ведь когда *UT2003* объявится в магазинах, вы застрянете перед своим PC, как олень в свете автомобильных фар.

Снова «здорово»!

Несмотря на все великолепие новых уровней, в* UT2003 *не забыты несколько излюбленных игроками карт, заметно переработанных и улучшенных в визуальном плане. Те, что сильно напоминают свои ранние версии – и одновременно выглядят совсем по-другому – Curse3, обновленный вариант Curse из первого* Unreal *и Curse II из* UT*. На картинках видно, насколько долгий путь прошла эта игра.



Unreal



Unreal Tournament



Unreal Tournament 2003



Unreal



Unreal Tournament



Unreal Tournament 2003

Открыта редакционная ПОДПИСКА!

COMPUTER GAMING WORLD Russian Edition

Теперь вы можете оформить редакционную подписку на любой российский адрес.

Для этого необходимо:

1. Заполнить подписной купон (или его ксерокопию).

2. Заполнить квитанцию (или ксерокопию). Стоимость подписки заполняется из расчета CGW - 70 рублей и CGW+CD - 95 рублей за 1 журнал.
В стоимость подписки включена доставка заказной бандеролью.

3. Перечислить стоимость подписки через сбербанк.

4. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном:
или по адресу: 103031, Москва, Дмитровский переулок, д 4, строение 2, ООО "Гейм Лэнд", с пометкой "Редакционная подписка"
или по электронной почте subscribe_cgw@gameland.ru
или по факсу 924-9694 (с пометкой "редакционная подписка").

БОНУС!

При оформлении годовой подписки на 2003 год - 2 свежих номера в подарок!!!
При оформлении подписки на 1-е полугодие 2003 года - один журнала в подарок!!!

ВНИМАНИЕ!

подписка производится с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в сентябре, то подписку можете оформить с ноября. Подписка оформляется на любой срок.

справки
по электронной почте
subscribe_cgw@gameland.ru

или по тел.
(095)292-3908, 292-5463

ПОДПИСНОЙ КУПОН (редакционная подписка)

Прошу оформить подписку на журнал "CGW RE"

2002г. ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ □ □
2003г. □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
(месяцы)

(отметьте квадраты, соответствующие календарным месяцам выхода журнала, которые вы хотели бы получить)

Ф.И.О. ____________________
ПОЧТОВЫЙ АДРЕС: индекс ____________ область/край ____________
Город/село ____________ ул. ____________
Дом ______ корп. ______ кв.. ______ код ______ тел. ______
Сумма оплаты ____________________
Подпись ____________ Дата ____________ e-mail: ____________
Копия платежного поручения прилагается.

Извещение

ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"
р/с №40702810700010298407
к/с №30101810300000000545
БИК 044525545
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "Computer Gaming World" за 200_г.	

Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"
р/с №40702810700010298407
к/с №30101810300000000545
БИК 044525545
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "Computer Gaming World" за 200_г.	

Подпись плательщика

Кассир

Unreal Tournament 2003



Эволюция UnrealEd

Окидывая взглядом изобилие модов, полных переработок и мутаторов, существующих для *Unreal Tournament*, никогда не подумаешь, что игра вышла в 1999 году. Команда разработчиков отдает себе отчет в том, что долгосрочный успех *UT2003* во многом зависит от мод-сообщества, и каждая копия новой игры будет укомплектована тем же редактором, который сами авторы использовали для создания всех уровней.

Новый редакторский инструментарий основан на оригинальном пакете *UnrealEd*, но при этом дружелюбен к пользователю и может похвастаться более широким набором возможностей. Самое интересное нововведение – система монтажа Matinee, позволяющая легко создавать внутриигровые скриптовые сценки. «Вы можете расставить камеры и плавно переходить от одной к другой или делать быструю «нарезку», чередуя различные планы», – говорит дизайнер уровней *UT2003* Алан Виллард (Alan Willard). Система Matinee также включает в себя инструменты, позволяющие ботам и другим объектам динамически взаимодействовать с камерой, равно как запускать триггеры анимации, агрессивное поведение AI и другие действия – именно в тот момент, когда они вам необходимы.

На картинках из *UT2003* видны неимоверно детализированные открытые пространства – а редактирование ландшафтов, тем не менее, не отличается сложностью и сводится к выбору начального разрешения, базовой текстуры и последующему «врисовыванию» в окружающий мир новых черт, от разнящихся высотой возвышенностей и оврагов до прозрачных поверхностей. Весь процесс похож на работу с инструментами графического редактора вроде Photoshop. На поверхности можно накладывать несколько слоев текстур – таким образом на пологом каменном склоне могут появиться идеально вписанные в него лужицы грязи и побеги травы.

Еще одно нововведение – мощный инструментарий по управлению эффектами частиц (particle effect tool). Специальные меню позволяют полностью контролировать процесс создания вспышек, искр, облаков пыли и других подобных эффектов. «Вы можете изменить цвет частицы на какой-то период времени, поиграть с размерами, задать параметры разных характеристик, от масштаба до продолжительности «жизненного цикла», – говорит Виллард.

«Для тех, кто имеет опыт общения с предыдущим UnrealEd, который мы выпускали с *UT*, процесс обучения работе с новым инструментарием окажется очень простым», – обещает Виллард. Уменьшенные сроки освоения пакета означают, что почти сразу после выхода *UT2003* мы станем свидетелями появления целой лавины свежего контента, генерируемого мод-сообществом. Остается надеяться, что *UT2003* будет «держать волну» столь же долго, сколь это удавалось его историческому предшественнику. – ***Т. Бирл Бейкер***



Все для жизни

Игровой процесс скоростных шутеров вроде Unreal и Quake напрямую зависит от вашего умения вытворять невозможные в обычной жизни вещи: таскать с десяток «стволов» одновременно, прыгать на 20 метров в воздух и приземляться без риска того, что ноги сложатся как бумажные стаканчики. Но главное – поправлять здоровье на ходу и подбирать запчасти досрехов. В UT присутствовал широкий выбор соответствующих предметов для сбора, в UT 2003 их число уменьшилось. Давайте взглянем на item'ы, которые вы с радостью будете подбирать на просторах игры.





Это budonkadonk – восполнители энергии, которые вы видите единожды за уровень. Поправляют по 100 единиц брони здоровья.

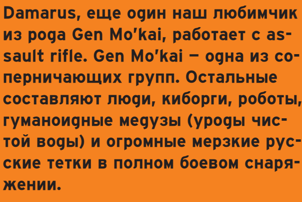




К счастью, они встречаются чаще, чем big health, но все равно на их поиск придется потратить время.



«Пурпурный пожиратель людей», я это так называю – наилучший эффект в связке с minigun'ом. Повышает убойную силу каждой пули, но действует на протяжении ограниченного срока.



Damarus, еще один наш любимчик из рода Gen Mo'kai, работает с assault rifle. Gen Mo'kai – одна из соперничающих групп. Остальные составляют люди, киборги, роботы, гуманоидные медузы (уроды чистой воды) и огромные мерзкие русские тетки в полном боевом снаряжении.





Адреналин: от него растут крылья крылья

В UT2003 новая система подзарядки пришла на смену power-ups из UT (вроде «невидимости»), и она дает игрокам не только новые возможности, но и контроль над тем, когда именно во время матча приобретенные возможности применять. Тут и там на картах разбросаны маленькие капсулы с адреналином. Собрав 100 единиц адреналина, вы можете дать ход одному из нижеперечисленных процессов, набрав соответствующую комбинацию направляющих клавиш:

BERSERK:
Вперед, вперед, вперед, вперед
Ваше оружие наносит больший ущерб.

DEFENSE:
Назад, назад, назад, назад
Здоровье достигает максимума, повышаются характеристики брони.

INVISIBILITY:
Влево, влево, вправо, вправо
Вы становитесь невидимкой. Да!

SPEED AND JUMP BOOST:
Назад, назад, вперед, вперед
Ускоряется бег, растет высота прыжка (несмотря на то что двойной прыжок можно сделать когда угодно, вне зависимости от уровня адреналина).

Фанаты наконец-то смогут сесть за штурвал противотанкового штурмовика Warthog.


В игре будет 22 НАТОвских и 24 российских нелетабельных самолетов, в том числе и бомбардировщик B-1.


F-15, модель C.

LOCK ON: MODE

Самый демократичный авиасимулятор на свете. **Джефф Джекей**

Жизнь показывает, что боевые авиасимуляторы бывают двух типов: «облегченные» и «учебные». Первые, как правило, предлагают игрокам большой выбор самолетов в сочетании с простым управлением и аркадной авионикой (например, *USAF*), а вторые – меньшее количество самолетов, но более глубокую проработку их оборудования и летной модели (*Falcon 4.0*). Разработчики *Lock On: Modern Air Combat* пытаются разрушить сложившийся стереотип, создав игру с действительно «изменяемым реализмом геймплея». Новички, которым хочется просто взять и полететь, могут выставить в опциях «дружественный» радар, упрощенную аэродинамику, слабых врагов, систему предупреждения об опасности и даже сделать так, что и союзники, и противники будут отмечены на экране специальными цветными значками. А хардкорные пилоты, разумеется, все эти опции отключат и насладятся исключительно реалистичной физикой полета каждой машины, аутентичным оборудованием и вооружением, а также мощным AI противников.

Итак, речь идет о боевом авиасимуляторе, который подойдет всем виртуальным пилотам, независимо от их уровня мастерства. На первый взгляд, задача кажется практически невыполнимой, но не следует забывать, что *Lock On* – это не первая игра данной команды разработчиков. Исполнительный продюсер Карл Норман и российская студия Eagle Dynamics уже выпустили серию серьезных симуляторов под общим названием *Flanker*, ставшую настоящим культом в среде хардкорных фанатов. В качестве продюсера выступает Мэтт Уагнер, в прошлом – дизайнер известного «обучающего» сима *Jane's F/A-18*. Эти люди сформулировали три главные цели, которых должен достичь *Lock On*. Первое – широкий выбор летательных аппаратов. Игра не должна фокусироваться на каком-то одном самолете, а напротив – моделировать целый ряд машин западных и восточных держав, причем предназначенных как для воздушного боя, так и для атаки наземных целей: МиГ-29 (три модификации), Су-27, Су-25, Су-33, Су-39, F-15C Eagle и самое главное – самолет, виртуального воплощения которого фанаты ждут уже много-много лет: великолепный в своем уродстве A-10A Thunderbolt II (известный также как Warthog). Вторая важнейшая цель *Lock On* – полное погружение игрока в виртуальную реальность. Мы сможем создавать пилотов, служащих в ВВС США и России, и в режиме карьеры у каждого из них будет своя боевая статистика. Действие игры разворачивается в черноморском регионе, обещаны крайне детализированные текстуры земной поверхности, леса, горы, открытые водоемы и трехмерные объекты, соответствующие своим реальным прототипам. Кроме того, на земле будет точно воссоздана функциональная система автомобильных и железных дорог, а также города, порты и аэродромы. Даже в предрелизной версии модели самолетов и поверхность земли выглядят сногсшибательно. А еще разработчики уделяют огромное внимание аудиоэффектам – от звуков двигателей и выстрелов до радиопереговоров с ведомыми, диспетчерами и самолетами-дозаправщиками (да-да, вы сможете заправляться в воздухе с помощью KC-10 или Ил-78).

Третья цель – уже упомянутый «изменяемый реализм геймплея». Хардкорщики смогут насладиться реальной авионикой F-15C и A-10A, смоделированной на основе соответствующих официальных инструкций, а также общением с ведомыми, которым можно будет указывать направление на цель и контролировать их атакующие и защитные действия в бою. Что касается аэродинамики, то она является дальнейшим развитием великолепной физической модели игр серии *Flanker*.

Ну а новички – что с них взять – включат дружественный «супер-радар» и другие фишки, сильно упрощающие жизнь. Кроме того, и новички, и самые опытные ветераны смогут существенно повысить уровень своего мастерства в целой серии тренировочных миссий, когда инструктор будет демонстрировать им те или иные приемы, а затем передавать управление самолетом для самостоятельной практики.

Авиасимуляторы, способные удовлетворить и опытных виртуальных пилотов, и чайников, – вещь, к сожалению, крайне редкая в наше время, но у *LOMAC* есть все шансы успешно достичь этой высокой цели. Игра должна выйти осенью 2002, и тогда каждый сможет сам оценить, увенчались ли старания российских разработчиков успехом.

Это будет симулятор с действительно «изменяемым реализмом геймплея».



F-16 Falcon прощается со своей жертвой (МиГ-29).



Миг-29S (на картинке) – это модифицированная версия Миг-29С, с улучшенной авионикой и более мощным вооружением.



«Внутренний мир» МИГа.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **Ubi Soft Entertainment**
РАЗРАБОТЧИК: **Eagle Dynamics**
URL: **www.lo-mac.com**
ДАТА ВЫХОДА: **осень 2002**

RN AIR COMBAT

Осада замка – самая увлекательная часть сражения. Они классно выглядят, а когда стены начинаю рушиться, быстро сдаются.



Просто не верится, что перед нами игра, жанр которой можно определить как strategy/wargame. Кстати, требушет и баллиста скоро завершат свою работу.



Такие массовые кавалерийские атаки – вещь достаточно редкая, тем не менее, по этой картинке можно оценить возможности графического движка.

MEDIEVAL: TOTAL

Красота продолжения великого Shogun'a ничем не уступает его глубине и

Если вы всю жизнь мечтали об игре, выглядящей как *Braveheart*, но при этом сложной и интересной, как шахматы, да к тому же еще и моделирующей хитросплетения и интриги средневековой политики, то ваша мечта скоро сбудется. Тактические риал-таймовые сражения в *Medieval: Total War* выглядят как эпическая кинокартина, единственный способ выиграть бой – это понять слабые стороны противника, грамотно распределить собственные силы, а затем внезапным ударом расстроить его ряды и уничтожить войска. Но *M:TW* – это еще и пошаговая стратегия, в которой учитывается множество факторов, влияющих на жизнь средневековых королевств, как то: дипломатия, религия, изобретение пороха, мораль, репутация вождей, экономика и крестовые походы. Это потрясающе масштабная игра, способная подарить ни с чем не сравнимые мгновения счастья, когда вам наконец-то удастся перехитрить противника и разбить его превосходящую по силам армию. Но эта же игра не простит вам даже самой незначительной ошибки, а любая вовремя не замеченная мелкая деталь может в дальнейшем стать причиной катастрофы.

Классическая стратегия Risk с 10 тысячами юнитов

В основе *Medieval* лежит бесподобный геймплей его предшественника *Shogun: Total War*, вышедшего 2 года назад. Как и прежде, в основе игры лежит территориальная экспансия. Вы – правитель этакого псевдо-государства, напоминающего средневековую Германию и состоящего из нескольких провинций. Провинции приносят доход (измеряемый во флоринах), позволяющий развивать экономику, а также строить замки, военные сооружения и юнитов. Будете тратить слишком много на хозяйство – не сможете построить сильную армию. Потратите слишком много на войска – и ваша экономика лопнет. И, между прочим, в отличие от большинства стратегий, это противостояние экономических, дипломатических и военных приоритетов становится по ходу игры все более и более острым.

Нападение на врага осуществляется введением войск в принадлежащую ему провинцию. После завершения хода вы переходите в риал-таймовый тактический режим – главный козырь игры. В принципе, можно включить опцию автоматической калькуляции битвы, но при этом ваши потери, как правило, бывают выше, чем при личном управлении боем. На скриншотах видно, что битвы, в которых принимают участие до 10.000 юнитов, потрясающе живописны – по сравнению с *Shogun* их масштаб вырос в четыре раза. Более того, в отличие от *Shogun*, поля сражений *Medieval* крайне разнообразны – их общее количество более 400, ландшафты включают озера, морские побережья, реки и горы в пяти климатических зонах и с самыми разнообразными погодными условиями – дождем, туманом, ветром, песчаными бурями и снегом.

Вместо единой культуры, доминирующей во всех японских провинциях в *Shogun*, *Medieval* предлагает 12 совершенно разных играбельных сторон – французы, англичане, испанцы, византийцы, турки, египтяне и т.д. плюс еще куча неиграбельных государств. Игроки могут попробовать завоевать Европу, а могут попытать свои силы в одной из исторических кампаний. Размеры стратегической карты поражают – от Ирландии и России на севере до Марокко и Аравии (нынешняя Иордания) на юге.



Походовая стратегическая часть напоминает классический *Risk*, только все происходящее в 100 раз более масштабно.



Авторы заготовили сотни тактических карт, моделирующих различные климатические зоны, времена года и погодные условия.

Изучи искусство войны и повтори подвиги Уильяма Уоллеса в исполнении Мела Гибсона.

WAR

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: Activision
РАЗРАБОТЧИК: Creative Assembly
URL: www.totalwar.com
ДАТА ВЫХОДА: осень 2002

сложности. Кен Браун



Сила и слава

Большинство юнитов *Shogun* были весьма похожи друг на друга, кроме того, их мудреные названия – Naginata, No-dachi Samurai, Yari Samurai и Yari Ashigaru – звучали очень непривычно для европейского уха. Набор войск Medieval намного более разнообразен и интуитивно понятен – различные типы пехоты, арбалетчики, алебардщики, пикинеры, верблюжья кавалерия и даже королевские рыцари! Кроме того, появился новый класс юнитов, включающий осадные машины, хорошо известные нам благодаря *Age of Empires:* катапульты, баллисты и требушеты. По ходу игры появляются и огнестрельные орудия – пушки и кульверины. Осадные приспособления обладают огромной мощью и могут в корне изменить ход битвы, но при этом они чрезвычайно уязвимы в ближнем бою и требуют тщательной охраны.

У каждой из сторон есть уникальные юниты, кроме того, некоторые исторические типы войск доступны только государствам с определенным вероисповеданием. Помимо боевых единиц, существует куча юнитов, действующих на стратегическом уровне, – эмиссары, шпионы, ассасины, священники, кардиналы и инквизиторы. Стратегические юниты используются для шпионажа, организации восстаний в тылу врага, налаживания отношений с вражескими лидерами, ассимиляции населения покоренных провинций и личного уничтожения особо насоливших вам противников.



Контролируемый хаос

Управление сражениями в *Shogun* было достаточно трудным делом, поэтому авторы постарались максимально упростить этот процесс. Например, стало значительно легче объединять юнитов в группы и выстраивать их в формации. Мораль подразделения теперь можно узнать, просто проведя над ним курсором, а описания морального состояния стали значительно более подробными, типа: «счастливы, что прикрыты с фланга», «обеспокоены серьезными потерями» или «воодушевлены присутствием генерала»...

Впрочем, мораль – лишь один из многих факторов, определяющих исход схватки. Тип ландшафта, погода, навыки генерала, его близость к солдатам, формация, опыт подразделения – все это необходимо тщательно учитывать и использовать себе на пользу. Например, лучников следует размещать на возвышенности – тогда их стрелы будут лететь дальше. Движок просчитывает эффекты от различных типов столкновений – т.е. удар во фланг или в тыл будет значительно эффективнее лобовой стычки. Тяжелая кавалерия искрошит лучников, но не устоит перед пикинерами. Огнестрельное оружие может отказать под дождем. Чтобы побеждать, вам придется использовать все благоприятные возможности, а также виртуозно освоить управление войсками в бою. Поверьте, это будет совсем не просто – ведь даже на прохождение первой обучающей миссии требуется несколько часов!

Тем не менее, в целом геймплей стал проще и логичнее, чем в *Shogun* (кроме того, на худой конец всегда есть возможность переключиться в режим Easy).
И можно не сомневаться, что для большинства игроков новая игра будет более интересна, чем оригинал – ведь средневековые культуры и государства для нас намного ближе и понятнее чем японские заморочки. *Medieval* позволит нам наблюдать поля сражений с головокружительной высоты, в игру включено гигантское количество исторических и псевдоисторических сценариев, кампаний, случайных битв с задаваемыми параметрами, мультиплеер на 8 игроков и т.д. А походовый режим делает ее еще более глубокой, разнообразной и увлекательной.

В общем, если вы когда-нибудь мечтали увидеть себя в роли Уильяма Уоллеса, то у вас появился отличный шанс!

ПРЕВРАТНОСТИ ВОЙНЫ



Во славу великой Франции я решил выбить наглых англичан из Аквитании. Я заключил союз с другими континентальными государствами, женился на принцессе соседнего Арагона, чтобы заручиться лояльностью испанцев, и напал на Аквитанию. Меня поразило огромное количество солдат, присланных мне на помощь арагонцами. Я не мог ими непосредственно командовать, но эти парни дрались так умело и храбро, что сбросили английских псов в море. Услыхав о нашей победе, Римский Папа прислал мне весточку, что он разрывает союз Католической Церкви с Англией, чтобы усилить свой альянс с Францией. Кроме того, Папа обещал тайно строить англичанам всяческие козни.

В целом предприятие оказалось крайне выгодным. Мы увеличили золотой запас Франции на 2.100 флоринов, а еще 400 получили в качестве выкупа за пленных солдат.

Два хода спустя ситуация на европейском театре военных действий изменилась до неузнаваемости. Некогда дружественные арагонцы вторглись в Аквитанию и разбили мои превосходящие силы. Затем «нейтральные» швейцарцы напали на Бургундию, пользуясь тем, что все мое внимание было приковано к западным границам, и захватили ее. Половина союзников разорвала со мной договора, так как они заключили альянсы или с Арагоном, или со Швейцарией. Ублюдки!

Затем швейцарцы сделали довольно хитрый ход – они предложили мне жениться на знатной принцессе. Таким образом они хотели купить мое согласие не мстить им за агрессию. Коварные псы! Они сгниют на полях брани, когда моя благородная ярость обрушится на Арагон!

Теперь мы можем видеть, как на самом деле выглядят наши города.



Новый тактический режим позволяет более тщательно планировать атаки. На рисунке: Bone Trebuchets сеют смерть среди врагов.



Новый графический движок позволяет совместить классический геймплей *Warlords* с изометрической перспективой и художественной стилистикой *Battlecry*.

WARLORDS IV: НЕ

Забудь о павших Героях и добро пожаловать в мир Варлордов!

Задолго до того, как первый могучий (или магический) Герой отправился в свой первый поход, за много лет до того, как первый *Последователь-Disciple* сделал первый робкий шаг по карте, «*Варлорд*» уже был всеобщим идолом и кумиром. В далеком 1990 году компания SSG выпустила небольшую фэнтезийную стратегию под названием *Warlords*. С тех пор вышло множество игр, использующих ее простую, как все гениальное, формулу: «сказочный герой носится по окрестностям, захватывая города и уничтожая вражеские армии», но вот незадача – последний пошаговый представитель этот славного семейства – *Warlords III: Dark Lords Rising* – вышел еще в 1997 году, после чего серия прервалась. Но если вы всерьез опасаетесь, что *Warlords* навсегда скатились в попсовый риал-тайм (*Battlecry I и II*), то я могу вас утешить: настоящие, походовые «*Варлорды*» возвращаются!!!

Да, да, они возвращаются, и несут все оригинальные находки своего риал-таймового кузена. Так, в *Warlords IV* будет использоваться графический движок от *Battlecry II* – соответственно, живописные ландшафты и художественное оформление этих двух игр будут очень близки. И, конечно, демонстрируемые на скриншотах территории – лавовые поля, равнины, болота, пустыни, холмы, горы и дороги – смотрятся значительно более привлекательно, чем однообразные тайлы предыдущих серий.

Главное нововведение – это, разумеется, тактические сражения. Но если вы – ортодоксальный поклонник классических *Warlords*, то можете отключить эту опцию и, как раньше, наслаждаться зрелищем автоматического подсчета исхода боя.
По словам продюсера Гаррета Грэхема, опция Autoresolve будет очень удобна в многопользовательских партиях, в которых смогут принять участие до шести человек. Что касается тактических уловок, то они весьма разнообразны – фланговые атаки, удары с тыла, возможность прикрыть героя, добавляющего бонусы всем юнитам, находящимся с ним в одной группе, от прямых атак противника. Кстати сказать, в *Warlords IV* под нашим командованием будут не отдельные юниты, а подразделения, поэтому наносимый противником урон будет визуально выражаться в уменьшении количества бойцов в подразделении (например, если группа из 10 зомби подверглась атаке, и их количество уменьшилось до четырех, то вы сразу это увидите).

Грэхем рассказал также о новой системе ресурсов, в которой ключевую роль играют территориальные границы. Вокруг каждого города есть некий радиус, и все ресурсы, находящиеся в этом радиусе, добываются автоматически. Кроме того, вместо абстрактного диалогового окна со списком юнитов, которых можно строить в данном городе, в игру введен совершенно новый городской экран, показывающий все построенные в нем здания. Города можно апгрейдить, и, подобно *Battlecry II*, каждый из них будет обладать своим неповторимым обликом. Одно из зданий, кстати, расширяет территориальные границы города, что резко увеличивает приток ресурсов в вашу копилку.

Шесть сторон, схватившихся в смертельной битве на полях *Warlords IV*, – это Humans, Dwarves, Elves, Undead, Orcs и Volturnans (по всей видимости, что-то вроде демонов). У каждой расы будет по 10-15 типов юнитов, и каждый юнит можно будет со временем апгрейдить. Модели героев и их свиты также создавались с использованием артов из *Battlecry II*. После каждой миссии вы сможете выбрать двух лейтенантов, и они будут сопровождать героя в следующей битве. Как и в *Battlecry II*, одиночная компания разворачивается на гигантской стратегической карте, разбитой на провинции, которые надо завоевывать. Кроме того, игра включает редактор, кучу одиночных сценариев и генератор случайных карт.

В настоящий момент авторы работают над дипломатией и шлифуют AI, который должен оказаться достойным высоких стандартов, установленных предыдущими сериями.

На сегодняшний день в жанре фэнтези-стратегий наблюдается серьезная конкуренция, и безвременная кончина некогда великой эпопеи *Heroes of Might and Magic* общую ситуацию не меняет. Тем не менее, у нас есть все основания предполагать, что сочетание классического геймплея и оригинальных находок *Battlecry* позволит *Warlords IV* занять достойное место на стратегическом Олимпе.

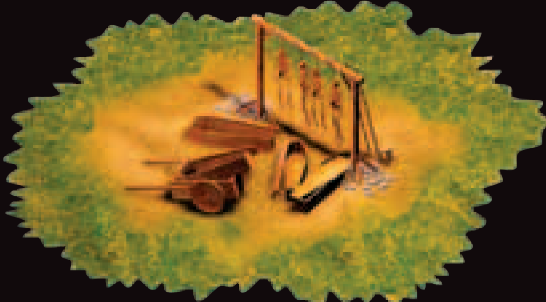
Warlords IV несет огромное количество нововведений по сравнению со своими предшественниками.



Со временем город можно превратить в настоящий оплот своей военной мощи. Поэтому вражеские города теперь выгоднее апгрейдить, а не разрушать.



В таких часовнях герои получают квесты.



Даже небольшие здания, как, например, это, напоминающее любимый спортивный снаряд Роберта Коффея, нарисованы с любовью и множеством деталей.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: Ubi Soft Entertainment
РАЗРАБОТЧИК: SSG URL: www.ssg.com.au
ДАТА ВЫХОДА: конец 2002

ROES OF ETHERIA

Тьерри Нгуен

Уязвимость некоторых юнитов Ночных Эльфов компенсируется наличием мощных героев.

WarCraft III: Reign of Chaos

Orcs vs. Humans vs. intensity. **Роберт Коффей**



ИЗДАТЕЛЬ: **Vivendi Universal** РАЗРАБОТЧИК: **Blizzard** ЖАНР: **Real-time strategy** URL: **www.blizzard.com** РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет, кровь, насилие** ЦЕНА: **$55.00**

ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 400, 128 MB RAM, 700 MB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 600, 256 MB RAM, 3D-ускоритель с 32 MB RAM** MULTIPLAYER: **LAN, Internet (2-12 игроков)**

Я никогда еще не держал в руках более отполированной и вылизанной игры, чем *WarCraft III*. Я никогда не играл до этого в игру, которая несла бы в себе так много инноваций, и при этом использовала все успешные наработки предыдущих серий. Я никогда раньше не видел игры, которая так мастерски вплетала бы увлекательный сюжет в геймплей риал-тайм стратегии. И никогда еще я не был так растерян, сбит с толку и абсолютно неспособен сформулировать – что же все-таки я думаю по поводу *WarCraft III?* С того момента, как я закончил одиночную кампанию, прошло уже несколько дней, а я по-прежнему колеблюсь между восторгом и легким разочарованием. Господи, как же я умудрился вляпаться в такую *историю?*

Часть I: То, что на виду

Как явствует из названия, *WarCraft III* – это третья часть одной из самых прославленных стратегических серий всех времен и народов. Автором игры является компания Blizzard – признанный гений игроделания, создатель еще двух популярнейших сериалов (может быть, вы даже слышали о них краем уха – это *Diablo* и *StarCraft*). В день выхода любого из этих хитов соваться в магазины просто опасно – там носятся табуны пускающих слюни геймеров, стремящихся как можно скорее заполучить заветную коробку...

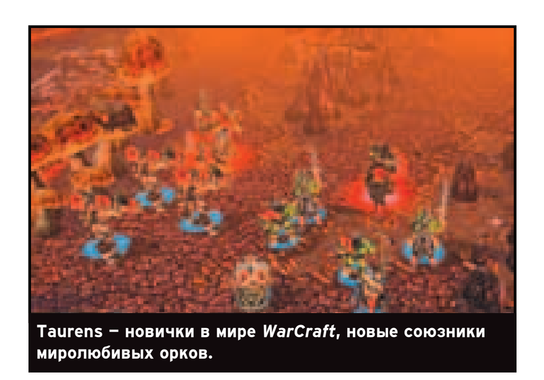
Большие ожидания

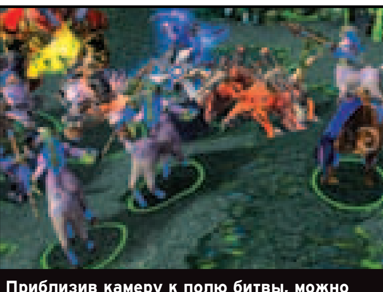
А какие, собственно, «большие ожидания»? В течение последних нескольких лет представители Blizzard обещали нам создать RTS, в которой будут специальные юниты – герои, в корне меняющие весь игровой процесс. Нам гарантировали четыре уникальных играбельных расы. Нам клялись раз и навсегда покончить со «стратегией раша», которая на корню убивает удовольствие от многопользовательской игры. Нам сказали, что в RTS будут органично вплетены элементы RPG и захватывающий сюжет, и что это значительно обогатит и наполнит новым смыслом каждый эпизод одиночной кампании. Ну и, разумеется, все были уверены, что первая вылазка Blizzard в волшебный мир 3D будет выглядеть просто сногсшибательно.

И они действительно сделали все, что обещали. Мы получили четыре великолепно сбалансированные расы, каждая – со своим уникальным характером и тактикой. Это просто поразительно, что кудесникам Blizzard удалось сохранить высочайший уровень играбельности, столкнув на одном поле четыре в корне различающиеся стороны: Ночных Эльфов, с их недорогими скрытными юнитами; отвратительные орды Нежити с типично экспансионистской стратегией развития; сильных и стойких Людей; грубую силу Орков, чьи герои обладают наиболее мощными специальными атаками в игре.

А герои и вправду оказались важнейшим фактором, определяющим исход любой битвы, – ведь они обрушивают на врага сильнейшие атаки, усиливают собственных юнитов, призывают подкрепления... В точном соответствии с обещаниям разработчиков новая фишка под названием Upkeep не дает игрокам создавать слишком большие армии, и таким образом препятствует рашу – т.е. вы, конечно, можете построить много солдат, но по мере роста их численности стадия No Upkeep сменится на Low Upkeep, а затем и на High Upkeep, что означает существенное уменьшение количества золота, приносимого рабочими за одну ходку. И с сюжетом ребята из Blizzard не подвели – ни одной RTS до этого не удавалось так органично связать ход развития кампании и структуру миссий, когда скриптовые сцены на движке – это не просто предлог для следующего сценария, а логическое обоснование каждого происходящего в игре события. В результате возникает полное ощущение участия в эпической истории, и при этом ваши действия – это и есть двигатель традиционно увлекательного Blizzard'овского сюжета о приходе демонического Огненного Легиона в мир *WarCraft*.

А знали бы вы, господа, до чего же здорово все это вы-

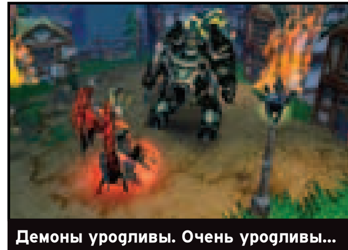

Taurens – новички в мире *WarCraft*, новые союзники миролюбивых орков.


Приблизив камеру к полю битвы, можно насладиться прекрасным зрелищем, хотя практической пользы от этого никакой.


Неподвижные юниты Ночных Эльфов становятся невидимыми в ночное время – очень удобно для исследования подземелий.


Заклинание массового поражения Chain Lightning в исполнении оркского героя.


Превращать павших врагов в скелетов, сражающихся на твоей стороне, – это плохо с точки зрения общепринятой морали и нормально... если ты играешь за Undead.


Демоны уродливы. Очень уродливы...

глядит! Все ландшафты – и леса, и выжженные пустыни, и снежные равнины – кажутся по-настоящему живыми, каждый герой – личность, ролики – шедевры кинематографического искусства. Интерфейс – само совершенство, озвучка, сдобренная фирменным Blizzard'овским юмором, – выше всяких похвал (мои любимцы – Goblin Zeppelin, визжащий, как Бивис, и расчет Human Mortar, ревущий: «Mortar Kombat!»). В общем, в каждом элементе игры чувствуется стремление авторов к совершенству, и создается полное ощущение, что перед отправкой диска на золото все полигоны и пиксели были тщательно отполированы кусочком мягкой замши.

Подводя итог: Blizzard сделала все, что обещала, и еще чуть-чуть сверх того. Но почему-то все это великолепие отнюдь не повергло меня в состояние восторженного экстаза. Скорей, наоборот.

WarCraft III стремится максимально плавно ввести геймеров в курс дела, постепенно знакомя их с новыми юнитами и элементами геймплея. При этом у меня создалось полное ощущение, что для счастья вражескому AI было вполне достаточно время от времени тревожить мою базу мелкими вылазками, в то время как я собирал крупные силы, шел к

Blizzard сделала все, что обещала, и еще кое-что сверх того. Но почему-то все это великолепие отнюдь не повергло меня в состояние восторженного экстаза.



Часть II: Может, я сошел с ума?

Действительно, что со мной? Почему я не восхищаюсь игрой, которую, как и всякий нормальный геймер, ждал с таким нетерпением? Почему меня не переполняет священный восторг, когда я веду войска от одной судьбоносной битвы к другой? И почему получаемое мной удовольствие можно охарактеризовать лишь как «среднее»?

Прежде всего, спешу уверить новичков, что в этой игре не так уж и много «судьбоносных сражений». Поначалу меня очень злила занудность обучающего курса – подобно другим RTS, его базе, разрушал несколько зданий, убивал юнитов, потом возвращался, лечился, снова шел в поход – и таким образом ослаблял противника, пока не выигрывал миссию. После того, как я прошел кампанию за Людей, кампанию за Мертвецов и половину кампании за Орков, до меня вдруг дошло, что игра все еще продолжает меня обучать, – за редкими исключениями, противник просто ждал, пока я не приду и не выполню цель миссии. Повышение уровня сложности до Hard привело к тому, что AI стал более агрессивным и начал отстраивать уничтоженные здания, – но почему уровень Normal не явля-


Армия Нежити крушит селение Орков.



Сообщения о квестах появляются на экране, ни на секунду не отвлекая вас от боевых действий.

ется смягченным вариантом Hard'a, а соответствует полному идиотизму противника? Конечно, есть несколько миссий, выпадающих из общего правила: сценарий за Людей, когда вы должны успеть убить 100 деревенских жителей до того, как они превратятся в зомби; несколько миссий на время, когда вы отражаете одну волну нападающих за другой, а также стелс-миссия, когда одинокий герой Ночных Эльфов должен незаметно прокрасться мимо демонов, патрулирующих карту.

Забавно, но, по-моему, в недостаточной сложности и напряженности одиночного режима виноват тот самый великолепный дизайн, над которым так долго трудились ребята из Blizzard. Более того, чтобы развиваться, ваши герои должны накапливать опыт и собирать специальные предметы (каждый герой может носить до шести предметов – от одноразовых свитков до вещей, дающих различные бонусы). Чтобы прокачивать героя, вы должны выполнять сторонние квесты и сражаться с монстрами, охраняющими сокровища или ресурсы. Но для этого нужно время, и немалое. И игра тактично дает вам столько времени, сколько требуется, теряя при этом весь накал и динамизм, свойственный жанру RTS.

Часть III: Зато я отыгрываю роль!

Несмотря на всю прозвучавшую выше критику, в игре есть несколько по-настоящему волнующих моментов – но они встречались мне лишь тогда, когда я играл в RPG, а не в RTS. В отличие от всех остальных риал-тайм стратегий, в *WarCraft III* главными козырями являются миссии, в которых не нужно ничего производить или строить. Путешествие группы Ночных Эльфов через подземную тюрьму, чтобы освободить заключенного героя – это было великолепно! Тактическое RPG-шное управление небольшой партией, как будто вышедшей из *Dungeon Siege* или *Diablo*, в сочетании с классической RPG-шной логикой геймплея, когда в сундуках, разбросанных тут и там по темнице, лежат лечебные напитки и талисманы...

Еще больше ролевую составляющую игры усиливают традиционные RPG-шные мучения: что выбросить из переполненного Inventory, когда ты нашел Claws of Attack +9? Что прокачать герою при получении им нового уровня – защиту или заклинание воскрешения?

Часть IV: Я завершил полный круг

Возблагодарим Господа за мультиплеер и режим Skirmish! Здесь игра по-настоящему расцветает и гордо демонстрирует весь свой потенциал. Ведь чтобы выиграть, ваш противник – будь то живой человек или безжалостный AI – должен ворваться на вашу базу и сравнять ее с землей. Здесь, в отличие от одиночной кампании, AI становится упорным и коварным, он не дает вам ни секунды передышки, он сковывает ваши силы...
Не влюбиться в этот режим просто невозможно. Понятно, впрочем, что геймплей *WarCraft III* все равно получается более медленным, чем в *StarCraft* – ведь вам в любом случае требуется определенное время, чтобы прокачать героя. Кроме того, бремя содержания большой армии и потолок в 90 юнитов, заставляют особенно тщательно балансировать свои оборонительные и наступательные силы. Тем не менее, можно не сомневаться, что именно эта игра станет основной онлайновой забавой человечества на несколько ближайших лет, - так что, на самом деле, одиночную кампанию можно рассматривать в качестве большого туториала для грядущих онлайновых битв.

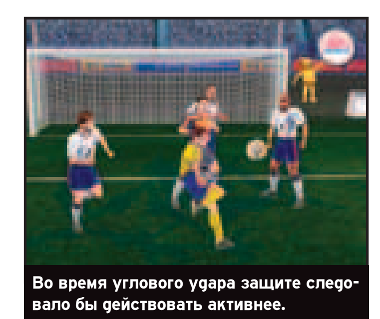
WarCraft III – отличная игра. Но ничего сверхъестественного она собой, увы, не представляет.

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Превосходная игра, авторам которой следовало бы уделить поменьше внимания дизайну и побольше – драйву геймплея.



Не обращайте внимания на зазубренные стойки ворот и линии разметки. Несмотря на все заявления представителей ATI и Nvidia, антиалиасинг не поддерживается.



Во время углового удара защите следовало бы действовать активнее.



Каждый забитый гол показывается в замедленном виде с нескольких углов.

2002 FIFA World Cup

Легко побеждать, будучи единственным претендентом на победу. **Уильям О'Нил**

ИЗДАТЕЛЬ: **Electronic Arts**
РАЗРАБОТЧИК: **EA Sports**
ЖАНР: **спорт**
URL: **www.easports.com**
РЕЙТИНГ ESRB: **для всех**
ЦЕНА: **$39.95**

ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 233, 32 MB RAM (64 MB для Windows 2000, 128 MB для Windows XP), 3D карта с 4 MB RAM, 65 MB на диске**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **нет**
MULTIPLAYER: **LAN, Internet (2-4 игрока)**

Если вы – поклонник виртуального футбола, то через ваши руки будут в основном проходить игры, в названиях которых фигурирует слово *FIFA*. И новинка от компании EA Sports тоже носит это гордое имя. Более того, она является вполне веской причиной в очередной раз возблагодарить Господа, ибо *2002 FIFA World Cup* – очень хорошая игра.

Несомненно, хардкорные фанаты, воспринимающие спортивные игры как симуляторы, уже наклеивают марки на конверты с бомбами, чтобы послать их в офис разработчика. Действительно, игра не отличается особой глубиной. Более того, она аркадна. Но зато в нее легко и весело играть! В *2002 FIFA World Cup* всего два режима: Чемпионат Мира (серия из семи матчей) и товарищеские встречи. В отличие от предыдущих серий *FIFA*, здесь нет менеджмента, так что если вы во что бы то ни стало хотите покупать и тренировать игроков, то поезжайте в Англию и купите себе там настоящий футбольный менеджер. Англичане вообще любят это дело.

Старых фанатов серии *FIFA*, без сомнения, порадует знакомый интерфейс и комментарии Джона Мотсена и Энди Грея. Разумеется, в лучших традициях студии EA Sports геймплей *2002 FIFA World Cup* слегка отличается от геймплея его предшественников (все мы прекрасно знаем, как EA Sports любит возиться с такими параметрами, как темп и атмосфера). Игровой процесс больше всего напоминает просмотр футбольного матча по телевизору. Футболисты двигаются с вполне реалистичной скоростью – с одной стороны, это хорошо, а с другой, может разочаровать любителей стремительного аркадного стиля. У меня лично, на уровне Professional, большинство матчей проходили вничью и завершались серией пенальти – т.е. для победы было недостаточно просто передать мяч самому быстрому игроку и прорваться к вражеским воротам.

Каждый год ребята из EA Sports меняют в своих играх два параметра – темп и схему пасов. В 2002 году стало намного труднее проводить передачи по диагонали, что вкупе с измененной скоростью сделало игру в целом несколько сложнее. Если раньше от вас всего лишь требовалось нажать клавишу [B] на геймпаде SideWinder, то теперь нужно еще и целиться.

Вообще же, *2002 FIFA World Cup* является победителем в неофициальном соревновании на звание лучшей футбольной игры на PC. (А если принять во внимание еще и Xbox-версию, то *2002 FIFA World Cup* можно вообще признать лучшей футбольной игрой для всех платформ. Но тише! Ни слова больше об Xbox!) Главное же – что в нее весело и интересно играть.



Авторы очень старались передать атмосферу Кубка Мира.

ВЕРДИКТ ★★★½☆

Отличная графика, два интересных игровых режима. Но хардкорные фанаты будут разочарованы.

Игра поддерживает разрешения до 1280x768 в 32-битном цвете. С графической точки зрения, *Age of Wonders II* — само совершенство.

Age of Wonders II: The Wizard's Throne

Лучшая на сегодняшний день фэнтези-стратегия. **Томас. Л. МакДональд**



ИЗДАТЕЛЬ: **Gathering of Developers**
РАЗРАБОТЧИК: **Triumph Studios**
ЖАНР: **Strategy**
URL: **www.ageofwonders.com**
РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет, кровь, насилие**
ЦЕНА: **$39.99**

ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 300, 64 MB RAM, 560 MB на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 750, 128 MB RAM**
MULTIPLAYER: **Internet, LAN (2-8 игроков)**

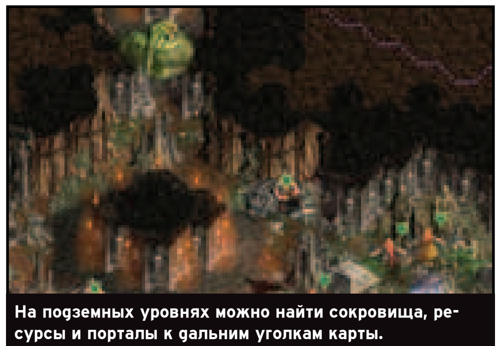
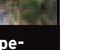
Разумеется, мы уже играли раньше в *Age of Wonders II: The Wizard's Throne*. Вернее, не совсем в *AoW2*, а в *Warlords*, *Heroes of Might and Magic*, *Master of Magic* и даже *Disciples*. Сказать, что это были хорошие игры — смертельно их оскорбить, потому что это были ВЕЛИКИЕ игры. Все они вполне заслуживают того, чтобы раз в несколько лет возрождаться заново, даже если изменения в очередной версии касаются лишь графики. Да, *Age of Wonders II* не хватает оригинальности, но, поверьте, эта нехватка с лихвой компенсируется качеством исполнения. И несколько мелких недочетов, связанных с интерфейсом и еще некоторыми аспектами игры, ничуть не умаляют общего впечатления — перед нами чертовски увлекательная фэнтези-стратегия про героев и строительство империи, ни в чем не уступающая своим именитым предшественникам.

Компании Triumph Studios удалось выделить наиболее увлекательные и любимые геймерами элементы жанра сказочных пошаговых стратегий — тактические бои, магию, развитие героев, отыгрыш роли, строительство городов, большие и разнообразные карты, с детства знакомые расы — и смешать их в правильной пропорции. А ведь это чертовски трудная задача — сделать игру сложной, динамичной и сбалансированной одновременно. Более того, *AoW2* удачно избегает классических недостатков глобальных стратегий — в ней нет ни занудного затишья в середине партии, ни безумного темпа в ее конце. Авторам удалось выдержать баланс в системе управления империей — с одной стороны, игрок все делает сам, а с другой — он не тонет в болоте микроменеджмента. Если не считать нескольких скучноватых миссий в рамках кампании, *AoW2* обладает потрясающей играбельностью, засасывая наивные геймерские души в многочасовой водоворот: «Сейчас, еще один ход сделаю и все...», — а ведь это высшая похвала для любой стратегической игры.

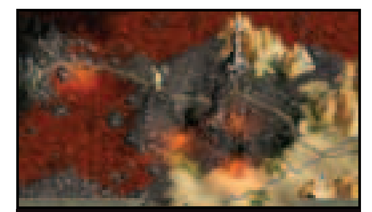
Разобраться с управлением *AoW2* сможет любой, у кого есть хотя бы минимальный опыт общения с пошаговыми стратегиями. Но чтобы действительно вникнуть во все нюансы игры, вам потребуется очень много времени и терпения, ибо здесь существует множество факторов, сложно переплетенных и взаимодействующих между собой. Основные действующие лица — Wizard и герои, действующие под его руководством. Wizard — это воплощение игрока, могущественный волшебник, который может как сам повести армию в бой, так и кастовать заклинания посредством Магических Башен, расположенных в принадлежащих ему городах. Эти Башни — важнейший стратегический элемент, недаром почти половина строительных опций в городах связана с апгрейдами данных сооружений.

Одно из главных достоинств *AoW2* — великолепная система магии. Ваш Wizard может специализироваться в одной из семи школ волшебства — Life, Death, Air, Fire, Water, Earth и так называемый Cosmos (универсальные заклинания, доступные для всех). В рамках любой из дисциплин можно разучить огромное количество заклинаний, делящихся на три категории. На стратегической карте кастуются Global Spells — вызов существ, атаки по конкретным точкам карты и трансформация территории. Unit Enchantments придают заколдованным юнитам те или иные бонусы. Combat Spells применяются в тактической режиме и непосредственно направлены на достижение победы в сражениях.

Несмотря на то что сам по себе Wizard — довольно мощный вояка, обладающий кучей хит-пойнтов, тем не менее, рубиться с врагами — задача обычных юнитов. Подобно незабвенным Warlords, игра предлагает бога-



На подземных уровнях можно найти сокровища, ресурсы и порталы к дальним уголкам карты.


Одна из самых трудновыполнимых и неприятных задач – подогнать несколько групп юнитов вплотную друг к другу, чтобы иметь численное превосходство при штурме города.


Захватить важную локацию на карте, например, эту башню, совсем не трудно. А вот удержать захваченное – большая проблема. Многие источники ресурсов в течение одной партии по много раз переходят из рук в руки.


Тактические бои – изюминка *AoW2*. Автоматический подсчет исхода сражений всегда бывает не в пользу человека.

тейший выбор фэнтезийной пехоты, кавалерии, артиллерии, а также летающих боевых единиц, объединяемых в группы по 8. Во главе таких групп можно ставить героя – магического бойца, способного носить артефакты и накапливать опыт. При этом каждый юнит каждой из рас (а их здесь целая куча – Humans, Orcs, Elves, Undead и т.д.) обладает уникальными характеристиками, позволяющими в зависимости от состава боевых групп применять самые различные тактики.

Когда войска двух враждующих сторон встречаются на поле брани, вам предлагается на выбор – или предоставить компьютеру автоматически подсчитать исход боя, или же не доверяться бездушной машине и лично руководить своими бойцами в тактическом режиме. При этом создается полное впечатление, что дизайнеры люто ненавидели автоматический режим, так как они сделали его до смешного неэффективным. Практически любую битву, которую я проигрывал в автоматическом режиме, мне затем удавалось выиграть в тактическом. Впрочем, горевать по этому поводу не следует, так как боевой движок – выше всяческих похвал. Противоборствующие Wizard'ы кастуют атакующие и защитные заклинания (если поле боя находится в границах их Realm'ов), от них не отстают герои и некоторые магические юниты, осадные орудия штурмуют крепости, лучники поражают врага на дальней дистанции... Единственная серьезная проблема здесь – это разместить войска на стратегической карте таким образом, чтобы в бою участвовало несколько ваших групп. Дело в том, что если две группы стоят рядом на стратегической карте, то они обе будут присутствовать и на тактической. Но из-за изометрической проекции подогнать несколько групп вплотную друг к другу может оказаться весьма непростым делом...

С одной стороны, игрок все делает сам, а с другой – он не тонет в болоте микроменеджмента.

Что касается самих стратегических карт, то они превосходны. Существует огромное количество типов территории и ландшафтов – вы найдете здесь и золотые россыпи (чтобы строить), и запасы маны (чтобы колдовать), а также руины, селения, средоточия магических сил (Nodes), нейтральные партии, сокровища, квесты и порталы в подземный мир (кстати, в отличие от оригинальной *AoW*, здесь только один подземный уровень, а не два). Единственный недостаток заключается в том, что некоторые карты, особенно в сюжетных миссиях кампании, чересчур линейны, и для их успешного прохождения необходимо разгадать «головоломку», предложенную авторами (т.е. стратегический здравый смысл здесь не очень поможет).

В целом же можно однозначно сказать, что *Age of Wonders II* на 100% оправдывает потраченные на себя деньги: в игру входит кампания из 20 сценариев, множество отдельных карт, мощный редактор и поддержка мультиплеера на 8 игроков через LAN и Internet. А ставить *Age of Wonders II* в упрек недостаток оригинальности просто смешно – игра вобрала в себя лучшие наработки десятка великих предшественников, за это награждать нужно, а не осуждать!

ВЕРДИКТ ★★★★½

Забудьте про *Heroes of Might and Magic IV*. *Age of Wonders II* – вот новый король жанра фэнтези-стратегий.

Пока герой сражается с этим отвратительным голубым драконом, я могу выбирать различные спецатаки внизу экрана, и они будут «выстраиваться в очередь» в верхнем левом углу.

Neverwinter Nights

Классная RPG и потрясающий конструктор в одном флаконе. **Тьерри Нгуен**



ИЗДАТЕЛЬ: **Infogrames**
РАЗРАБОТЧИК: **BioWare**
URL: **nwn.bioware.com**
РЕЙТИНГ ESRB: **с 13 лет, кровь, насилие**
ЦЕНА: **$55.00**

ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 450, 128 MB RAM, 1.2 GB на диске**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 800, 256 MB RAM**
MULTIPLAYER: **LAN, Internet (2-64 игрока)**

Изначально система *Dungeons & Dragons* создавалась, как попытка превратить Толкиеновского «Властелина Колец» в настольную игру. Тринадцать лет тому назад создатели *D&D* Гэри Гигакс и Дэйв Арнесон придумали набор правил, позволяющий любому, не обделенному воображением человеку создавать сказочные приключения и проходить их вместе со своими друзьями.

Детище компании BioWare под названием *Neverwinter Nights* представляет собой воплощение данной идеи на PC. Внутри коробки вы найдете и саму игру, и инструментарий, позволяющий превращать собственные ролевые задумки и фантазии в играбельные эпизоды. Как же авторам удалось сделать это?

В прошлом номере мы уже рассказывали, что *Neverwinter Nights* – это не просто набор многопользовательских модулей, а еще и увлекательная одиночная кампания, для прохождения которой вам потребуется не менее 60 часов. Указанная кампания представляет собой странный гибрид *Diablo* и *Baldur's Gate* – от *Diablo* игра взяла стремительные бои и одинокого героя (которого могут сопровождать одно вызванное существо и один нанятый NPC), а от *Baldur's Gate* – сложные и нелинейные квесты. Сходство с *Diablo* усугубляется наличием Stone of Recall, полного аналога заклинания Town Portal, – т.е. за небольшую плату вы можете быстро телепортироваться в храм, вылечиться, оживить убитого напарника, продать награбленное добро, прикупить снадобий, и, проделав все это, - вернуться на поле боя. Что касается самих сражений, то их можно проводить в совершенно разных стилях, в зависимости от класса героя – т.е. или ставить игру на паузу и отдавать команды на применение заклинаний и специальных способностей, или же просто кликать на врагов в лучших традициях *Diablo*.

Главное улучшение Neverwinter Nights по сравнению с предыдущими играми от BioWare – это интерфейс. К радиальному меню нет никаких претензий, но «быстрая панель» внизу экрана – это просто что-то потрясающее. Используя сочетания функциональных клавиш с Ctrl и Shift, вы получаете целых 36 Hotkeys для стрельбы, колдовства, использования снадобий и волшебных палочек, смены оружия и т.д. «Горячие клавиши» дают возможность без проблем переключаться между двуручным оружием, двумя видами оружия, комбинацией меча и щита или луком – залезать в Inventory для этого больше не нужно. Единственным упущением интерфейса можно счесть невозможность автоматической сортировки вещей, как это было в *Dungeon Siege*.

Долгожданное приключение

Мы уже довольно подробно рассказывали об одиночном режиме в прошлом номере, так что сейчас хотелось бы лишь добавить, что лучше всего авторам удались Главы 2 и 3. Но завершение одиночной кампании вовсе не означает необходимость удалять *NWN* с жесткого диска.

Клиентская программа для Dungeon Master'а и редактор модулей делают Neverwinter Nights настоящей креативной средой для народного творчества.


Вы можете войти и сразиться с легендарными драконами. Обратите внимание на текстуры высокого разрешения на теле дракона и на полу.

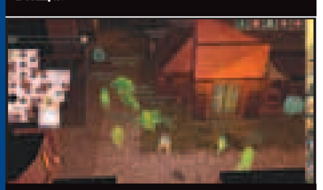

Заклинания, подобные Time Stop, сопровождаются красочными эффектами.

Я В DM'Ы БЫ ПОШЕЛ...

Как мы уже писали в прошлом номере, интерфейс Dungeon Master'а практически идентичен игровому, за исключением особого меню вверху экрана. Сделав всего несколько кликов, DM может подбросить игрокам монстров и сокровищ или же наоборот – убрать лишних врагов, если видит, что партия вот-вот отдаст концы.

К сожалению, большинство Dungeon Master'ов, встреченных нами в Интернете, вели себя, как последние ламеры – загружали карту из Прелюдии к одиночной кампании и бездумно разбрасывали по ней драконов. А ведь, как и в любой другой игре, удовольствие от многопользовательской сессии сильно зависит от того, насколько удачно вам удастся подобрать партнеров. И мы очень надеемся, что по мере того, как все больше людей будут проходить игру (и, соответственно, получать доступ к другим главам и более интересным квестам), в Сети появится много новых классных эпизодов. Кроме того, мы с нетерпением ждем полностью самодельных модулей от геймеров, творческий потенциал которых не ограничивается банальным разбрасыванием Балоров.


Dungeon Master управляет маленьким аватаром, который может телепортироваться куда угодно и ронять новых монстров и сокровища.


Ограничение на количество персонажей в однопользовательской партии компенсируется возможностью устроить онлайновую сессию с участием настоящего Dungeon Master'а.

Как и в любой другой игре, удовольствие, полученное от режима Multiplayer, полностью зависит от того, насколько удачно вам удастся подобрать себе партнеров. Как правило, совместные приключения с незнакомыми людьми в Интернете раздражают и разочаровывают, но сессию с друзьями, которых ты давно знаешь и которым доверяешь, можно по праву назвать полноценным компьютерным воплощением «живой» D&D-шной посиделки. Все на месте – дух товарищества, общение между героями, непременные шутки, комментарии, беззлобные насмешки и даже опекающий вас невидимый Dungeon Master, который то дает повышенную экспу, то следит, чтобы вы случайно не запороли задание, разрушив квестовой предмет.

Разумеется, при переносе «живой» сессии по правилам 3-ей редакции *D&D* (с друзьями, пивом, чипсами и прочей непременной атрибутикой) на компьютер невозможно избежать определенных условностей и компромиссов, но на данный момент *Neverwinter Nights* – наиболее удачная попытка такого рода. И только от тебя здесь зависит, займешься ли ты бездумным истреблением монстров, или же станешь по-настоящему отыгрывать свою роль, вести серьезные диалоги и вникать во все тонкости сюжета.


Главное – прорваться через занудную 1-ю Главу, после чего вы сможете посетить множество незабываемых локаций - таких, например, как эта затерянная во времени деревушка (Глава 2).

С большими и злыми Балорами не обязательно драться – вы можете попытаться использовать свою Харизму и навык Persuade, чтобы заставить их поделиться деньгами или информацией.

ПОЧЕМУ ИМЕННО *NWN*, А НЕ *VTM*?

Предыдущей игрой, авторы которой обещали нам возможность создавать самодельные приключения и проходить их под руководством всесильного Dungeon Master'а, был *Vampire: The Masquerade* – Redemption. В итоге многопользовательский режим этой игры выродился в бессодержательный, однообразный кошмар, главной целью которого был сбор чеснока и святой воды. Теперь самое время спросить: почему мы так уверены в успехе мультиплеера *NWN*? Для этого есть две очень веские причины: во-первых, ролевые игры от BioWare всегда отличал отточенный увлекательный геймплей (в отличие от бесконечного кликанья в *VTM*, в процессе которого даже сохраниться было нельзя); а во-вторых, редактор уровней к *VTM* вышел спустя довольно долгое время после релиза самой игры. Он банально опоздал – многопользовательское сообщество поклонников вампиризма так и не сложилось. Напротив, *Neverwinter Nights* поставляется в комплекте с редактором, а онлайновое фанатское сообщество существовало еще задолго до выхода игры.



Все элементы интерфейса потрясающе удобны и функциональны – от радиального меню до автокарты.

Квесты не сводятся к традиционному «убей и принеси», напротив, многие задания потребуют от вас сообразительности и умения общаться с людьми.

Кроме того, благодаря редактору Aurora, народ уже начал выпускать самодельные модули – как одиночные, так и многопользовательские (сама BioWare выложила недавно новый модуль Contest of Champions). Так что если вы не испытываете ни малейшего желания играть в онлайне с каким-нибудь тупым и приставучим типом по имени Fizzlebizzle The Tenacious, то можете просто одно за другим проходить приключения, созданные другими геймерами, или даже попробовать сваять собственный модуль.

Вся партия в сборе!

Я, конечно, мог бы наехать на чересчур неспешное начало одиночной кампании (Глава 1 просто на удивление занудна) или на отсутствие в этом режиме полноценной партии. Сама по себе идея иметь напарника, в принципе, неплоха, но невозможность непосредственно им управлять очень раздражает. Большое количество монстров, опять же, не может не радовать, но почему мой Fighter 15-го уровня вынужден в 3-ей Главе сражаться с какими-то Орками, а не с Mind-Flayer'ами или Beholder'ами? Имеются и технические проблемы вроде битых сохраненок или периодических зависаний.

Но на самом деле эти мелочи ничуть не умаляют достоинств игры. По большому счету, все ее аспекты удались авторам на «отлично» – последние главы одиночной кампании, великолепный мультиплеер, мощный редактор Aurora – все это с лихвой перевешивает мелкие недочеты. Я уверен, что народ будет еще много лет играть в *Neverwinter Nights*, пусть даже и в несколько модифицированной форме, – а прилежные геймеры будут создавать все новые и новые сюжеты и приключения. Кому-то может показаться, что я возлагаю на нашего брата-геймера чересчур большие надежды, но великолепие *Neverwinter Nights* дает все основания полагать, что они сбудутся.

Доктора из BioWare могли бы просто выпустить классную одиночную игру, и, уверяю вас, все вокруг были бы счастливы. Но они снабдили ее клиентской программой для Dungeon Master'а и редактором, что дает возможность по праву назвать *Neverwinter Nights* не просто замечательной RPG, а настоящей креативной средой для народного творчества.

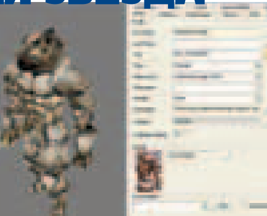
AURORA СИЯЕТ, КАК УТРЕННЯЯ ЗВЕЗДА

Вероятно, истинным смыслом и сутью *NWN* является редактор модулей Aurora – именно он откроет шлюз народного творчества и даст каждому обладателю компьютера возможность создать собственную версию «Властелина Колец». Но, несмотря на то что сравнению с другими редакторами Aurora – это гигантский шаг вперед в плане легкости освоения и удобства использования, изучение этой программы все же требует изрядного времени и усилий.

Набросать базовую структуру модуля очень просто - создаем территории, соединяем их между собой и населяем жителями и монстрами. Мне без проблем удалось состряпать мрачное подземелье под шикарным особняком, а затем, сделав всего лишь несколько кликов, я рассадил по комнатам несколько зомби под руководством мумии. Самым сложным оказалось связать все компоненты в единое целое – это потребовало написания целого ряда скриптов.

А для написания скриптов, как выяснилось, не помешает хотя бы беглое знакомство с языком программирования C++. Поставляемый с редактором помощник Scripting Wizard – хорошее подспорье, чтобы создавать простейшие базовые скрипты, но более сложные операции требуют ручной работы. Это становится особенно актуально при создании сильно заскриптованных модулей (т.е. таких, которым не требуется обязательное наличие DM'а для нормальной игры) или сложных нелинейных модулей, в которых нужно не только махать мечом, но еще и думать и принимать решения.

Тем не менее, хочется повторить, что Aurora – гигантский шаг вперед по сравнению с другими аналогичными программами, ведь этот редактор отчасти стирает границу между игроком и разработчиком. Все, что от вас требуется – это запустить его, смело экспериментировать, а главное – почаще заходить на форумы BioWare, где можно найти помощь по абсолютно любому вопросу.



С помощью редактора Aurora накидать на карту кучу врагов – проще простого. И почему этого парня не было в одиночной кампании?



BioWare уже выложила в Сеть новый многопользовательский модуль под названием Contest of Champions.

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Отличная RPG от BioWare, с помощью которой игроки смогут создавать собственные (возможно – еще лучшие) приключения.

GRAND



THEFT AUTO III

Несмотря на то что в *Grand Theft Auto III* любое задание можно выполнить множеством различных способов, тем не менее, существуют некие оптимальные варианты, позволяющие получить от миссии максимальное удовольствие и прибыль. ✷ ✷ Предлагаемые советы позволят вам быстро стать самым крутым гангстером в городе, без проблем пройти самые тяжелые миссии и покататься на самых классных тачках. ✷ ✷

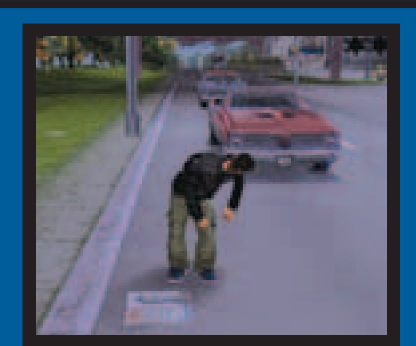
СОВЕТЫ ПО ВЫЖИВАНИЮ НА УЛИЦАХ LIBERTY CITY

ЭРИК УОЛЬПО

TAKING OUT THE LAUNDRY

ЛОКАЦИЯ: Portland
ПЕРСОНАЖ: Toni Cipriani

Тони приказывает вам уничтожить три фургона Триады. Он предлагает предварительно запастись гранатами. Дополнительная взрывчатка – это всегда здорово, но не надо понимать совет Тони буквально и пытаться забрасывать движущиеся фургоны гранатами – ничего хорошего из этого не получится. Лучше угоните какую-нибудь здоровенную тачку – грузовик, городской автобус или пожарную машину, а затем разыщите и заблокируйте дорогу одному из фургонов. Пока водитель Триады будет пытаться объехать ваше импровизированное заграждение, вылезайте из машины, захватывайте фургон и уезжайте. Теперь фургон в вашем полном распоряжении – можете биться им об стену, пока он не взорвется, можете припарковаться на утесе и столкнуть его в воду другой машиной. Черт возьми, вы можете даже приехать на нем в заданную точку и забросать там все вокруг гранатами. Затем описанную выше процедуру повторяете с двумя другими фургонами.

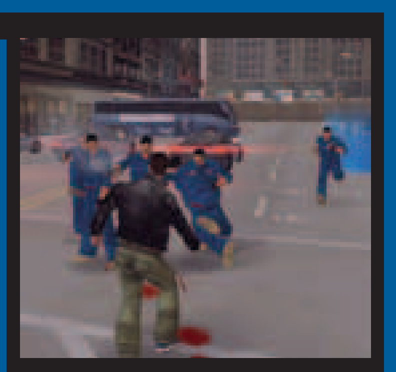


Поначалу, вам будет трудно бегать на дальние дистанции, но со временем выносливость героя вырастет, и вы сможете без проблем пробежать несколько кварталов.

TURISMO

ЛОКАЦИЯ: Portland
ПЕРСОНАЖ: El Burro

Это первая опциональная миссия, получаемая по телефону, и при этом, одна из самых сложных за всю игру. Вам предстоит гонка с чек-пойнтами по улицам Портланда против трех быстрых и почти неуничтожимых автомобилей. Самый главный совет для успешного прохождения данной миссии: или берите ее в начале игры, или не берите вовсе. Потому что после того, как вы получите доступ на второй остров, все бандиты Портланда станут вашими врагами, а гонка и без разборок с мафией очень и очень непроста. Лучшая машина для данной миссии – обыкновенный полицейский крейсер. Возможно, эта тачка не такая быстрая, как Diablo Stallion или Banshee (обе можно до-



Здесь показано правильное расположение заграждения на дороге для миссии Turismo, кроме того, из этого рисунка ясно, почему не следует блокировать дорогу после того, как на вас ополчатся Триады.



ЧРЕЗВЫЧАЙНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ В ГОРОДЕ

Два этих чит-кода превращают *GTA III* в разнузданную вакханалию беззакония. Вначале, напечатайте «WEAPONSFORALL» – каждый пешеход получит случайным образом выбранную пушку. Напечатав «ITSALLGOIN GMAAAD», вы разрешите им использовать эти пушки друг против друга. Внимание! Не сохраняйте игру при включенных кодах, иначе потом вы не сможете их отключить.



Наблюдем бойню с безопасного расстояния.

НЕУЯЗВИМЫЙ CHEETAH

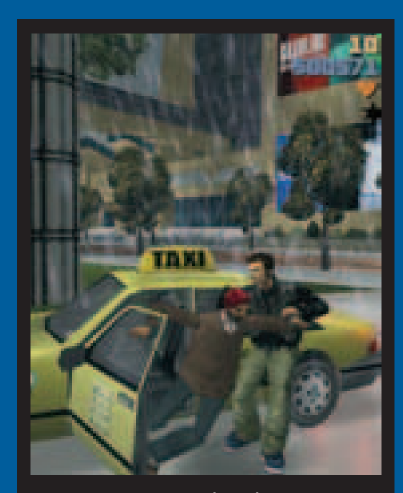
В миссии Turismo все три ваших противника едут на автомобилях Cheetah. Но это отнюдь не стандартная модель – вражеские машины защищены от пуль, огня и взрывов. Данная миссия – единственная за всю игру, когда можно раздобыть такую тачку. К сожалению, даже если вы сможете заманить одну из них в ловушку, внутрь попасть все равно не удастся, так как двери заперты. Тем не менее, при определенном упорстве и настойчивости, заполучить шикарную машину вполне реально. Начните миссию Turismo на танке и взорвите один Cheetah. Подождите, пока двое остальных гонщиков пересекут финишную линию, и миссия закончится. Затем, используя танк как бульдозер, толкайте взорванные остатки к гаражу. При этом нельзя терять разбитый Cheetah из виду, а то он исчезнет. После того, как вы сохраните игру, у вас в гараже будет стоять новехонький, пуленепробиваемый Cheetah с незапертыми дверями.

стать в Портланде), но она очень прочная и не такая капризная, как легкие спортивные автомобили. Что еще более важно, вы можете включить сирену, и гражданские машины будут уступать вам дорогу – это очень помогает в гонке с чек-пойнтами. Лучший способ угнать полицейскую машину – попытаться проникнуть в нее через пассажирскую дверь. Она, конечно, заперта, но увидев вашу попытку вломиться в авто, полисмен выпрыгнет наружу и попытается вас арестовать. Пока он огибает машину с одной стороны, вы можете быстро обежать ее с другой, заскочить вовнутрь через открытую водительскую дверь и быстро уехать. Если вы не против немного сжульничать в этой гонке (в конце концов, что в этом плохого? вы же делаете преступную карьеру!), то перед ее началом заблокируйте путь ваших конкурентов несколькими угнанными автобусами. Пока противники будут объезжать заграждение, вы сможете уехать довольно далеко.
Если же ваши моральные принципы не запрещают использование чит-кодов, то вы можете в любой момент забесплатно получить танк, напечатав «GIVEUSATANK». Любая машина, которую вы долбанете этим танком, тут же взорвется, а гонка, таким образом, превратится в веселое развлечение.

UNDER SURVEILLANCE

ЛОКАЦИЯ: Staunton Island
ПЕРСОНАЖ: Asuka Kasen

Asuka просит вас разобраться с тремя группами наблюдения. Для этой миссии абсолютно необходима снайперская винтовка, так что загляните в AmmuNation раздобудьте там себе одну. На всякий случай, запасите побольше патронов. Миссия ограничена во времени, так что делайте все покупки до разговора с Asuka. Первые две группы уничтожаются безо всяких проблем. Последняя чуть более опасна. Если вы прибыли на место, но не можете обнаружить шпиков, значит все семеро – на балконах здания через дорогу от казино Kenji. Самая выгодная позиция в данной ситуации - вертолетная площадка на крыше казино. Используя стоящий там вертолет в качестве прикрытия, вы без труда расправитесь со всей командой.



Самый простой способ срубить деньжат по легкому – превратить *GTA III* в *Crazy Taxi.*

ARMS SHORTAGE

ЛОКАЦИЯ: Staunton Island
ПЕРСОНАЖ: Ray Machowski

В данной миссии вы должны встретиться с одним из людей Рэя на складе в Rockford и помочь ему обороняться против массированной атаки солдат Картеля. Миссия невероятно сложна, если пытаться пройти ее в лоб. Но есть один очень простой способ выиграть – надо только успеть создать оборонительный периметр из автомобилей в течение короткого периода между встречей с человеком Рея и прибытием Картеля.
На огороженной территории стоит здоровенный армейский грузовик. Сядьте за его баранку и заблокируйте главные ворота. Затем возьмите машину, на которой вы прибыли, и заблокируйте ей подъездную аллею слева от склада. Закрыв оба входа, вы сможете с легкостью перебить боевиков Картеля, бросая гранаты через ворота.
Если вы не успели полностью заблокировать аллею до того, как начнется бой, не паникуйте. Возьмите проход на мушку и убейте одного, максимум – двух противников, которые будут пытаться через него прорваться. Очистив аллею, можно заняться основными силами, сгрудившимися за грузовиком.



Еще одна недокументированная фича *GTA III:* серфинг на крыше автомобиля.

PLASTER BLASTER

ЛОКАЦИЯ: Staunton Island
ПЕРСОНАЖ: Ray Machowski

Человек, которого вы считали убитым в предыдущей миссии, оказывается жив. Соответственно, вы должны выследить машину скорой помощи, в которой он находится, и покончить с мерзавцем раз и навсегда. Несколько раз ударьте автомобилем скорую помощь, и пациент вылетит через заднюю дверь на дорогу. Гипс, покрывающий все его тело, поврежденное в результате вашей последней встречи, делает парня абсолютно неспособным передвигаться. К сожалению, этот же гипс служит своего рода броней, так что вам может потребоваться какое-то время и мощная пушка, чтобы добить бедолагу. При этом городская полиция, скорее всего, не даст вам спокойно и методично расколупать клиента. К счастью, данная миссия не ограничена во времени, а неподвижный враг никуда не денется. Так что, в случае необходимости, можно на время его оставить, оторваться от полиции, а затем вернуться и закидать тело гранатами, или же покататься по нему на грузовике...

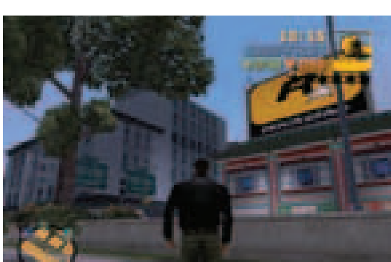
WAKA-GASHIRA WIPEOUT

ЛОКАЦИЯ: Staunton Island
ПЕРСОНАЖ: Donald Love

Если вы хотите выполнить абсолютно все задания в игре, то не берите эту миссию, пока не завершите все задания Kenji. Потому что целью ее является убийство Kenji, после которого, естественно, все незавершенные миссии Kenji станут недоступны.

ЧАСТЬ ТАНК ПЕРВАЯ

Наиболее мощным средством передвижения во вселенной *GTA3* является танк. Он практически неуничтожим, а его удар заставляет машины взрываться. К сожалению, заполучить танк не так уж просто. Во-первых, вы должны выполнить достаточное количество миссий, чтобы попасть на третий остров, Shoreside Vale, иначе вам не удастся настолько сильно разозлить копов, чтобы получить рейтинг «6 звезд». Затем, вы должны иметь полный запас здоровья и брони. Кроме того, потребуется ракетница и куча гранат. Найдите безопасное укрытие, где полиция вас не найдет, например, где-нибудь на крыше. В Portland есть отличное высотное укрытие недалеко от входа в Chinatown – на крыше здания с табло Rockstar. Оказавшись там, начинайте бросать на улицу гранаты. Вскорости прибудет полиция и поймет, что вы где-то сверху. Продолжайте бросать в них гранаты. Это поднимет ваш рейтинг еще на одну-две звезды, и полицейские вызовут вертолеты. Каждый раз, заметив приближающийся геликоптер, уничтожайте его из ракетницы. В итоге ваш рейтинг должен подняться до 6 звезд, после чего по вашу душу прибудет Национальная Гвардия с танками, некоторые из которых встанут в тупиковой аллее позади вашего «гнездышка». Ура! Противник в ловушке! Бросьте в аллею несколько гранат, чтобы очистить ее от копов и солдат, суетящихся вокруг застрявших танков, затем спускайтесь по пожарной лестнице, прыгайте в один из танков, покинутых экипажем, и скорее мчитесь в укрытие на Staunton Island. Затем сохраняйтесь – и танк ваш! В качестве альтернативного варианта, вы можете в любой момент ввести читкод «GIVEUSATANK», и танк упадет с неба прямо вам под ноги, скорее всего, убив при этом одного-двух пешеходов. Впрочем, любой чит есть жульничество...



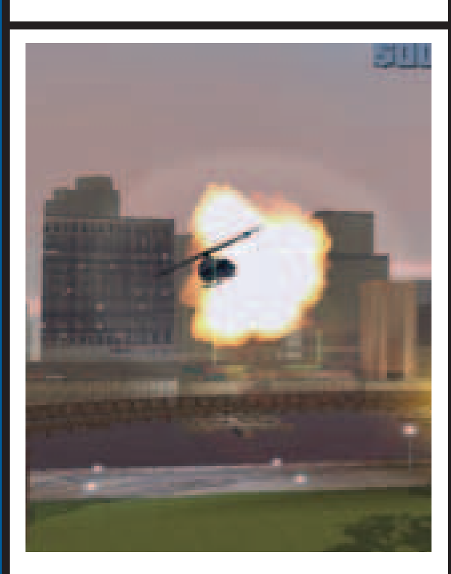
Крыша этого здания – оптимальное укрытие, чтобы приманивать танки.

БЕСПЛАТНОЕ ОРУЖИЕ!

Исследуя Liberty City, вы будете находить спрятанные пакеты. Всего их 100, и за каждые найденные 10, в ваших убежищах будет появляться постоянный источник оружия. Вот список всех бонусов и количество пакетов, которые надо найти, чтобы их получить.

10: Пистолет
20: Узи
30: Граната
40: Шотган
50: Броня
60: Коктейль Молотова
70: АК-47
80: Снайперская винтовка
90: М-16
100: Ракетница

Каждый раз, когда вы берете оружие, иконка пропадает, а затем вновь появляется через несколько минут. Если вы хотите, чтобы она появилась поскорее, то сбегайте к задней стене гаража. Если вы сумеете раздобыть 9.999 единиц боеприпасов для любого оружия, то оно станет магическим и начнет стрелять, не требуя перезарядки.



Как куколка превращается в бабочку, так и этот прелестный вертолет начинает превращаться в уродливую груду горящих обломков.

ESPRESSO-2-GO

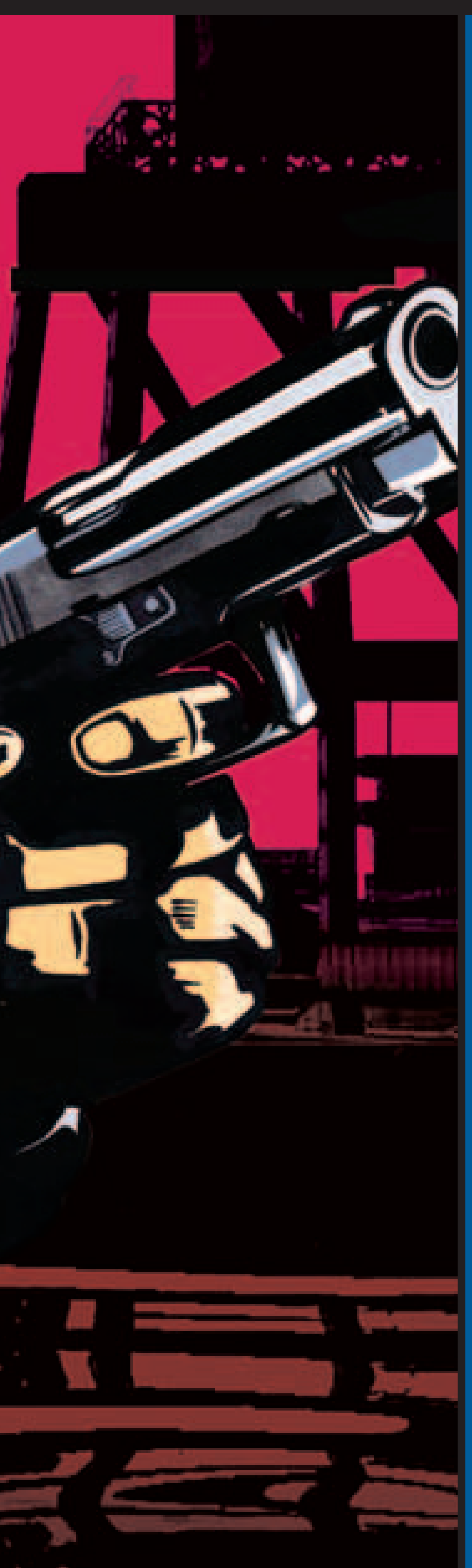
ЛОКАЦИЯ: Shoreside Vale
ПЕРСОНАЖ: Asuka

Одна из самых тяжелых миссий во всей игре. У вас есть 8 минут, чтобы уничтожить 9 кофейных стоек Cartel SPANK. К сожалению, обьекты разбросаны по всем трем островам. Что еще хуже, они не появляются на радаре, пока вы не приблизитесь к ним почти вплотную. Чтобы облегчить вам жизнь, приводим их местоположения и оптимальный порядок уничтожения.

Portland:
No. 1: Около доков в Trenton
No. 2: В St. Mark's, у ворот, ведущих к особняку Salvatore

Staunton Island:
No. 3: Во дворе, справа от стоянки в Newport
No. 4: Внутри Belleville Park
No. 5: Впереди церкви Bedford Point
No. 6: На тротуаре, примерно в квартале от церкви
No. 7: Около площади со звездообразной статуей, прямо по улице, ведущей от казино Kenji

Shoreside Vale:
No. 8: У входа в подземку около Francis International Airport
No. 9: У больницы в Pike Creek



MARKED MAN

ЛОКАЦИЯ: Shoreside Vale
ПЕРСОНАЖ: Ray Machowski

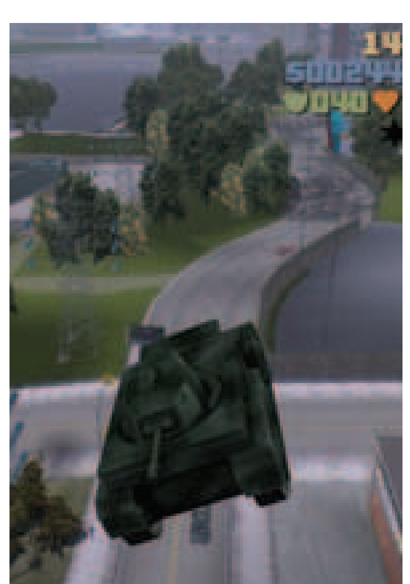
Совершенно линейная миссия – просто отвезите Рэя к Francis International Airport. Самое главное то, что после того, как вы это сделаете, Ray даст вам ключи от своего оружейного склада в районе Newport на Staunton Island, где стоит пуленепробиваемый Patriot. Имейте в виду – это ваш единственный шанс заполучить великолепную тачку, так что обязательно отгоните ее в одно из убежищ.





ЧАСТЬ ВТОРАЯ ТАНК (КАК ЗАСТАВИТЬ ЕГО ВЗЛЕТЕТЬ)

Давить чужие машины – это здорово, но что может быть лучше, чем отправиться в развлекательный полет на собственном танке? Звучит, конечно, невероятно, но вы вполне способны заставить танк воспарить над Liberty City. Для этого введите чит-код «CHITTYCHITTYBB». Вы поймете, что трюк сработал, по надписи «Cheat Enabled» в левом верхнем углу экрана. Теперь все транспортные средства в игре получили способность летать. Чтобы подняться вверх, разверните башню назад и найдите прямой участок дороги с холмиком в конце. Езжайте по дороге, одновременно стреляя из пушки назад. К концу прямого участка вы должны достигнуть взлетной скорости, и танк поднимется над землей. Управлять полетом можно с помощью клавиш поворота. Немного попрактиковавшись, вы научитесь держаться в воздухе в течение достаточно долгого времени. Более того, вы сможете летать с одного острова на другой и посещать места, куда вас пока не пускают. Обязательно попробуйте пролететь над стадионом на Staunton Island – вас ждет сюрприз.



Полет танка.


рисунок №1


рисунок №2


рисунок №3

Zanzarah: The Hidden Portal

Вместе спасаем бедную Занзару. Анатолий Норенко

LONDON

риключения Эми начинаются в ее родном Лондоне. В сером индустриальном городе девушке безумно скучно, и чтение фентезийной литературы является для нее единственной отрадой. Вот и сейчас, оставшись дома одна и удобно устроившись на кровати, девушка отправилась в полное приключений путешествие вместе с героями очередной книги.

Внезапно в доме, словно переселившись в наш мир из сказки, появляется гоблин, который оставляет на чердаке небольшой сундук и бесследно исчезает. После этого управление доверчиво переходит в наши с вами руки.

Поднимитесь на чердак и откройте доставленный неизвестным почтальоном сундук. Внутри вы найдете первую из десяти рун – Rune of the Fairy Garden. Магические камешки необходимы для мгновенного перемещения в указанную в названии локацию. Используйте только что полученную руну, чтобы перенестись в Fairy Garden.

THE FAIRY GARDEN

К вам подойдет гоблин Рафи (Rafi), который скажет, что уже давно ждал Эми, и быстро введет вас в курс всего дела. Вы узнаете, что девушка – та самая Избранная, которая может пройти через портал в мир Zanzarah. Вы услышите трогательную историю о том, что раньше все существа волшебной вселенной жили в мире и согласии, а за всеобщим порядком следил White Druid. Теперь же происки коварных темных эльфов (Shadow Elves) привели к тому, что феи посходили с ума и атакуют всех подряд, не давая никому спокойно жить.

После окончания беседы гоблин подарит вам Fairy Bag, в котором вы сможете хранить бесконечное число предметов. Поговорите с Рафи еще раз, чтобы получить важную информацию о том, что вам нужна своя собственная фея, которая смогла бы вас защищать от диких особей.

Неподалеку в воздухе парит книга. Подойдите к ней, и вам покажут красочный видеоролик, вкратце повествующий о происходящих в волшебной вселенной событиях. После этого соберите разбросанные по округе предметы и держите путь в ущелье слева от входа, так как правое пока загорожено булыжником.

ENDEVA

Вы попадете в небольшую деревушку. Сова, сидящая на жердочке возле мельницы, даст вам пару дельных советов. Эльф, бродящий неподалеку, сообщит вам, что в таверне вас ждет Руфус (Rufus).

Симус (Seamus) сторожит дорогу, ведущую в Тиралин (Tiralin), столицу Занзары (Zanzarah), а Люциус (Lucius) охраняет ворота, за которыми расположена остальная часть Fairy Garden. Без феи за спиной вас никто никуда не выпустит, так что следуйте в местную таверну.

Первым делом откройте сундук, в котором лежат Healing Herbs, предназначенные для воскрешения пораженных в бою фей. Побеседуйте с Руфусом, и он даст вам ключ от своего домика. В его жилище вы сможете найти трех фей и выбрать себе любую на вкус.

Пройдите к дому щедрого селянина и снимите замок с двери. Внутри вы найдете Rune of Return, которая сможет перенести вас обратно в Лондон, если вам вдруг понадобится вернуться в свой родной город. На подоконнике стоит сундук, в котором можно найти для себя кое-какие припасы. Обратите внимание на парящих в комнате фей – на ваш выбор предлагаются Stone, Water и Nature экземпляры. Безусловно, каждая имеет свои преимущества и недостатки, но на первых порах оптимальным вариантом для вас должна стать фея Природы.

Загляните после этого в торговую лавку. Никаких магических снадобий пока купить не удастся, так как продавщица, напуганная скачущим по полу пикси (pixie), взобралась на прилавок и ждет, пока кто-нибудь поймает существо.

После этого вновь зайдите в таверну и покажите Руфусу выбранную фею. Затем поговорите со стражником Люциусом, и вы отправитесь с ним на охоту на пикси, которых можно найти по всей территории волшебного мира. Вы узнаете, что активными у вас могут быть только пять фей, причем все манипуляции по перестановке запасных могут производиться только в Лондоне. Свою коллекцию вы сможете пополнять с помощью магических сфер (Magic Sphere), в которые близкие к поражению феи захватываются во время боя. В конце пути Люциус отдаст вам карту Fairy Garden, которая составляет лишь небольшой кусок от общего полотна.

THE FAIRY GARDEN

В саду вас ожидает первый поединок. Ваша фея должна сразиться с дикой особью, коих на вашем пути встретится великое множество. Ни в коем случае бои пропускать не стоит, ибо они представляют собой отличный и порой единственный способ для получения опыта, а значит, и для повышения уровня ваших подопечных.

Сражения происходят на своеобразных аренах и напоминают дуэли в мультиплеерных шутерах. Вы используете заклинания, однократное применение которых снимает одну единицу маны. Причем чем дольше вы держите кнопку атаки, тем больше будет наносимый противнику урон. Красная полоска внизу экрана символизирует хит-поинты (HP), а зеленая – способность полета. Почти всегда верная тактика такова: скрывайтесь за стенами и накапливайте в это время мощный заряд, затем резко вылетайте из укрытия и наносите точный выстрел по противнику. Самое главное – не переусердствовать, иначе во время неиспользованное заклинание навредит только вам самим.

Неподалеку вы встретите эльфа, который предложит вам померяться силами. У него с собой две феи,

но вы их легко победите. В награду вы получите от проигравшего Mana Potion, восстанавливающую запас маны. Также по пути вы встретите девочку, которая хочет заполучить Silver Sphere, охраняемую мощной феей. Несмотря на большой уровень дикой особи, вы запросто сможете ее победить, применяя правильную тактику. Так вы сможете получить свою первую сферу, в которую можно захватить любую фею до двадцатого уровня. Захват производится следующим образом: вы должны оставить противнику совсем немного жизней, а затем, уворачиваясь от атак, попросту поймать его.

Сова, сидящая на жердочке у реки, подробно расскажет вам про сферы. Указатель на дороге ведет к Pixie Hunter's Hut – следуйте в этом направлении, и в итоге вы доберетесь до Люциуса. Вы получите от него Pixie Bag, в который вы теперь сможете ловить бродящих по округе пикси. Кроме того, Люциус скажет, что кое-что вы сможете найти в его загородном домике. Держите путь прямо по дороге.

COTTAGE

Грядки охраняет Пугало (Scarecrow), которое было захвачено тройкой диких фей. Победить их не составит вам особого труда, несмотря на то, что все они четырехуровневые. Пугало вам скажет, что в награду за освобождение вы теперь всегда сможете восполнять у него запас маны своих фей.

Зайдите в дом, и вы наткнетесь на дракошу (Magic Merchant), который продает заклинания. (***рисунок №1***) Он каждый раз придумывает набор из нескольких штук, расходуя ваши деньги, а затем вы можете выбрать понравившееся. В сундуке у окна вы сможете найти еще одну Silver Sphere.

Выходите из дома и держите путь дальше по дороге.

THE FAIRY GARDEN

Здесь вы найдете еще одну Silver Sphere, и в случае удачного сражения с дикой особью сможете пополнить свою коллекцию очередным экземпляром. Тут же можно отыскать Cottage Rune, которая в случае необходимости перенесет вас прямо к Пугалу.
По округе носится пикси, которого необходимо отловить. Угнаться за существом довольно сложно, так что попробуйте изучить его маршрут, чтобы затем срезать путь и выиграть время. Второй пикси прячется в дыре, и достать его оттуда пока не представляется возможным.

Чуть далее указатель ведет в Tower of Dwarves, но проход пока загорожен колючим кустарником. Отыщите на поляне различные бонусы, после чего смело возвращайтесь в деревушку Endeva. На обратном пути вы сможете поймать несколько пикси, которых вы уже видели до этого. (***рисунок №2***)

ENDEVA

В деревушке вас поджидает на улице Руфус, который предложит вам сразиться с его тремя феями. Ничего сложного в этой битве нет, особенно если вы успели пополнить свою коллекцию дополнительными экземплярами. После одержания победы не забудьте зайти в лавку и поймать скачущего там пикси. Теперь вы сможете приобрести за имеющуюся наличность различные снадобья.

Следуйте после этого к стражнику Симусу, который пропустит вас в Заколдованный Лес (The Enchanted Forest). Так вы сможете пробраться к столице Занзары.

THE ENCHANTED FOREST

Почти в каждом деревце вас поджидают дикие феи, но не избегайте сражений, а тщательно исследуйте весь лес – в этом месте можно хорошенько повысить уровень своих подопечных. Где-то в глуши бегает пикси, которого необходимо также поймать. Существо можно найти по его своеобразному смеху.

Затем выйдите на мощенную камнем дорожку, на которой вас встретит эльф. Добрый старец подарит вам Medicine, с помощью которого можно лечить фей от заражения ядом. Пройдите к воротам в город, и вы наткнетесь на Лассе (Lasse), ищущего своего пропавшего отца Квинлина (Quinlin). После окончания беседы вы получите Fairy Book, в которой сможете собирать информацию обо всех разновидностях фей.

TIRALIN

В столице Занзары гораздо больше мест, которые можно посетить. (***рисунок №3***) Первым делом зайдите в ратушу (Town Hall) и поговорите с мэром. Ничего интересного, правда, от него узнать не получится. Обратите внимание, что одну из дверей украшает замок. Нам еще предстоит сюда вернуться. Дверь напротив скрывает за собой лестницу, ведущую на второй этаж. Здесь вы сможете найти карту Enchanted Forest, ненамного дополняющую общую картину вселенной, различные припасы, а также очередную книгу, которая продолжит рассказывать уже известную вам историю.

Кстати, у входа в ратушу стоит Dwarf, который обменяет вам ваши монеты на кристаллы, служащие валютой у гномов. Тут же вы встретите Симуса с набором из высокоуровневых фей. Победив их, следуйте к Элрику (Elrik), который тоже захочет с вами сразиться. Поднабравшись опыта, зайдите в дом, где вас предупредят о сидящем в погребе монстре. На самом деле это всего лишь очередной пикси, которого вам необходимо поймать. Самое главное – не пропустите ключ к катакомбам в одном из сундуков.

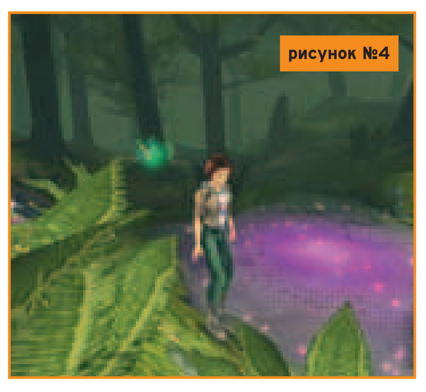
Вернитесь к зданию ратуши и держите путь в правую арку от входа в столицу. Вы тут же узнаете, что гоблины из Swamp Village нуждаются в вашей помощи. Правда, чтобы попасть на болото, вам нужна соответствующая руна. Зайдите в таверну, где за тридцать монет вы сможете получить информацию о Тиралине и расположенных в черте города магазинах. Один эльф вам предложит принять участие в игре за десять золотых. Если вы доведете пять шашек до противоположного конца раньше, чем это сделает противник, то получите в награду пятнадцать монет.

В магазине продается Swamp Rune, но валюты гномов у вас явно пока недостаточно. Прямо напротив находится пункт обмена, где, собственно, и можно приобрести недостающие кристаллы. Вернитесь в магазин и выкупите Swamp Rune, но прежде чем телепортироваться на болото, вы можете исследовать другие неизведанные пока территории.

Скажем, в Тиралине можно найти за правой аркой закрытую дверь, которая открывается ключом от катакомб.

CATACOMBS OF TIRALIN

Здесь находятся очередной торговец заклинаниями Magic Merchant, а также сова, которая скажет, что проход в катакомбы закрыт. Побродите по мрачным коридорам, и в одном из закутков вы наткнетесь на Стража (Catacomb Guard) 34-го уровня. Со своей армией из пяти фей вы сможете запросто его победить. В сундуке вы найдете Evolutionary Magic of



Fire, с помощью которой можно будет проапгрейдить фею Огня.

Теперь выходите из Тиралина через вторые ворота и следуйте в другую часть Заколдованного Леса.

THE ENCHANTED FOREST

Указатели ведут к Dunmore и Tower of Dwarves, но пройти пока никуда не получится из-за находящихся на пути препятствий. Лес опять же служит неплохим местом для набора опыта, так что не стесняйтесь его исследовать.

Также уровень своих фей вы можете запросто повысить в лесу неподалеку от Forest Hut. Туда можно попасть, вернувшись в Endeva и отыскав в лесу нужный указатель. В деревьях скрываются особенно мощные феи, на которых можно потренироваться для набора опыта.(***рисунок №4***) Проход в саму лесную хижину загорожен колючками, но зато вы можете найти тропинку к обрыву, где 35-ти уровневый Grem охраняет две Golden Sphere.

После этого используйте купленную руну, и вы переместитесь прямо в Dunmore, деревушку на болоте.

DUNMORE

Выходите на мост, и вас встретит первый Shadow Elf с тремя достаточно сильными феями. (***рисунок №5***) Избавьтесь от неприятеля, а затем следуйте в деревушку в поисках проживающих в ней гоблинов. Вы узнаете, что темные эльфы досаждают местному народу, и вы должны избавить жителей от такой напасти.

Сперва исследуйте все домики. Вы отыщите магазинчик, где можно приобрести заклинания и магические предметы. В соседнем здании вы можете потренировать своих фей за 60 монет и безболезненно повысить их уровень. В центральной постройке находится Rune of Tiralin, с помощью которой вы теперь можете мгновенно переместиться в столицу.

Отыщите на одном из островков генерала темных эльфов, но он скажет, что прежде чем с ним сразиться, вы должны победить трех его подопечных. От одного вы уже избавились в самом начале, так что найдите оставшихся двух где-то неподалеку и также расправьтесь с ними. После этого вам пред-

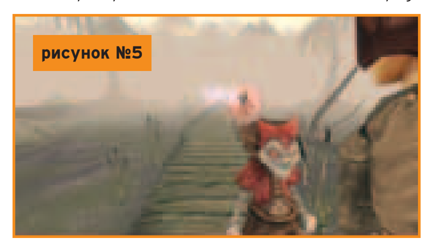



рисунок №6


рисунок №7


рисунок №8

стоит померяться силами с генералом, у которого в распоряжении аж целых пять фей. (***рисунок №6***) В награду за победу вы получите Ocean Conch, с помощью которой можно выманивать из водоемов Water-фей. Поговорите теперь с местными народом, и вы получите массу благодарностей за освобождение деревушки от темных эльфов.

MISTY SWAMP

Теперь вам необходимо следовать за витающими в воздухе светящимися шарами, которые должны привести вас к Card of Nature. Осторожно прыгайте по островкам, но учтите, что придется много сражаться, так как от прячущихся в деревьях диких фей никуда не деться. Вскоре вы доберетесь до темного эльфа, убрав которого с пути, вы получите заветную Fairy Card of Nature. (***рисунок №7***) Теперь с феей Природы за спиной вы сможете убирать с пути колючие кустарники. Попытайтесь вспомнить, где вы видели таковые.

FOREST HUT

Вернитесь к лесной хижине, благо вы уже знаете туда дорогу. Уберите с пути колючий кустарник, и вы сможете пройти дальше. У домика стоит эльфийка, которая попросит вас уничтожить пять выросших в округе кустов. Самый последний расположен на крыше дома, так что вам придется зайти внутрь, а затем подняться по лестнице на второй этаж. В награду за выполненное задание вы получите Elemental Key of Nature.

Помимо этого, хозяйка потеряла где-то своего мужа, и она попросит вас его отыскать.

MISTY SWAMP

Теперь вернитесь в Dunmore, и следуйте по мосту к колючему кустарнику, преграждающему дальнейший путь. Вы встретите Януса (Janus), которому нужна фея Segbuzz, чтобы участвовать в соревнованиях. Так что без столь редкого экземпляра он вас никуда пока не пропустит.

Исследуйте всю территорию Misty Swamp, что, в принципе, довольно сложно, так как на болоте за неимением подробной карты или компаса очень легко заблудиться. Зато за все усилия вы будете вознаграждены несколькими магическими сферами, которые разбросаны по округе. Кроме того, вы сможете найти четырех пикси.

В Dunmore в центральной хижине находится лесной эльф, который боится возвращаться домой к жене в Forest Hut. Сообщите ему о том, что опасности на пути больше нет, и обрадованный семьянин скажет вам, чтобы вы не забыли навестить его дом. Теперь вы сможете всегда обменять у него две маленькие Healing Potion на одну большую.

COTTAGE

Теперь у вас должно быть точно больше десяти пикси, и поэтому вернитесь в Cottage. За первую пятерку диковинных существ вы получите 30 монет, а за вторую – ключ от погреба (Key of the Guardian of Pixies).

Следуйте в Fairy Garden и уберите с пути колючий кустарник. За ним вы найдете пикси, которая пряталась от вас в норе. Кроме того, здесь же находится Magic Merchant и гном, готовый продать вам за 400 монет редкую фею Darblue.

Чуть далее указатель ведет к Tower of Dwarves, а путь загорожен очередным кустарником.

MOUNTAIN WORLD

На неизведанной территории вас поджидает Shadow Elf с тремя феями. Сразившись с ним, пройдите через мост, и вам предстоит еще одна битва. Далее расположена огромная территория, причем в низине бегает неугомонный пикси. Затем у обрыва вы столкнетесь с очередным темным эльфом, который располагает пятью 30-ти уровневыми феями.

TOWER OF DWARVES

Сова вам скажет, что где-то неподалеку находится лифт, с помощью которого можно добраться в Realm of Clouds, но нужны ключи трех видов. Elemental Key of Nature у вас уже есть. Осталось найти Air и Earth экземпляры. Внутри башни вас ждет гном, который скажет, что он и его братья располагают ключом Земли. Но чтобы его заполучить, придется померяться силами со всей дружной семейкой.

Подберите Rune of Dwarf Tower, а затем поднимитесь по лестнице на второй этаж. Тут вас поджидает первый брат, победить которого не составляет особого труда. После одержания победы зайдите в его комнату и рассмотрите парящую в воздухе книгу. В комнате же второго брата стоит сундук с картой Mountain World, а на крыше вас поджидает последнее и самое сложное сражение. Откройте сундук, решив головоломку, и вы получите Elemental Key of Earth.

Выходите на улицу и держите путь в ущелье.

MOUNTAIN WORLD

(***рисунок №8***) Теперь вам необходимо добраться до отметки On the Peaks на карте. Вас не пропускает Leader of Shadow Elves, так что разберитесь с ним. Затем в лабиринтах пещер следуйте все время направо, чтобы найти два сундука с Moulding Magic, которая позволит вам переименовать своих любимцев. Указатели здесь ведут к Monogham и Mountain Peak, а неподалеку бегает пикси. Кстати, вместо монет вам придется теперь собирать разбросанные повсюду кристаллы.

ON THE PEAKS

Здесь все достаточно линейно, и ваша единственная цель – пробраться отсюда в ледяные пещеры.

ICE CAVES

Перед тем как попасть в огромную пещеру, вам придется преодолеть небольшой лабиринт. Отыщите блуждающую пикси, а также Rune of Ice World, которая доставит вас в The Mountains в любой нужный момент. В пещере вы вновь встретите Пассе, который все еще ищет своего отца Квинлина. Гном попросит вас освободить пещеру от наводнивших ее фей. Исследуйте тщательно все пространство и отыщите всех четырех диких особей. Одна из них прячется в водном течении – выманите ее с помощью полученной ранее Ocean Conch. В награду за проделанную работу Пассе подарит вам Elemental Key of Air.

Теперь вы можете вернуть пятерку пикси охотнику в Cottage, получить за них золотые монеты и заодно исследовать подвал в его доме. Соберите разбросанные кругом кристаллы и отыщите в самом конце сундук с Evolutionary Magic of Nature, с помощью которой можно преобразить определенную фею.

После этого вернитесь в Tiralin и следуйте по указателю к Dunmore. Уберите с пути колючий кустарник, и вы пройдете в другую часть Misty Swamp. Неподалеку бродят еще два пикси.

После этого используйте руну, чтобы телепортироваться к Tower of Dwarves. Лифт, находящийся неподалеку, готов доставить вас в The Realm of Clouds. (***рисунок №9***)

THE REALM OF CLOUDS

(***рисунок №10***) Исследуйте эту несомненно живописную локацию и найдите у телепортатора в сунду-


рисунок №9

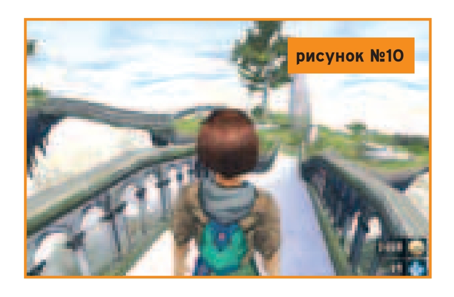

рисунок №10


рисунок №11

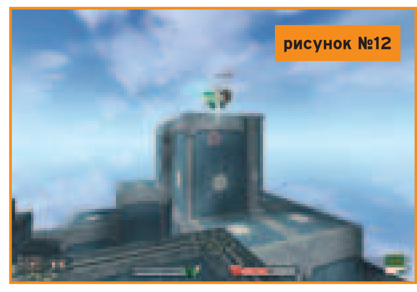

рисунок №12


рисунок №13

ке карту местности. После этого держите путь прямо по подвешенным воздухе мостикам и островкам, минуя дорогу к White Cathedral. (***рисунок №11***) Вас встретит совсем не дружелюбный темный эльф, обладающий пятью феями 40-го уровня. За противником вы найдете телепортатор, который перенесет вас прямо к White Druid. На пути вам попадется Magic Merchant, готовый предложить несколько своих заклинаний.

White Druid расскажет вам свою печальную историю о том, что темные эльфы пытаются раздобыть Fairy Card of Earth. Тут же появится парочка неприятелей, от которых необходимо избавиться и таким образом продемонстрировать свою силу седовласому старцу. (***рисунок №12***) Первый стоит на мостике рядом с торговцем заклинаниями, а второй прячется чуть дальше на пригорке у телепортатора. Там же, кстати, валяется неприметная Rune of Clouds.

Вернитесь к White Druid и получите от него Fairy Card of Earth. Теперь с феей Земли за спиной вы сможете убирать с пути булыжники. Вспомните, в скольких местах вы их видели!

Теперь надо пробраться к The Arena на карте. (***рисунок №13***) Уберите под мостом загораживающий путь булыжник, поднимитесь наверх, и вы окажетесь на арене, где раньше мерялись силой лучшие владельцы фей. Вас уже поджидают здесь White Druid и мерзкий Shadow Elf с семью (!) феями. Когда вы одержите победу, вам достанется Quinlin's Staff of Rule, что доказывает причастность Квинлина ко всему происходящему.

Тут же на арене находится Suane, которую атаковала Chaos-фея. Сразитесь с Segbuzz 29-ого уровня, и постарайтесь ее поймать в сферу, ведь ее просил раздобыть один парень в Dunmore. Однако если ничего не получится – не отчаивайтесь, вы еще найдете такую. Suane станет вашей в награду за освобождение.

White Druid отошлет вас в Tiralin, где вы должны показать доказательство мэру.

FAIRY GARDEN

Прежде всего, вернитесь в самую первую локацию и следуйте к проходу налево, который загорожен камнем. Вы найдете пикси и лифт, который доставит вас в секретную область Realm of Clouds. (***рисунок №14***) Три сундука охраняются четырьмя сильными Metal-феями и содержат по два Tool of Dwarves.

Теперь следуйте в часть Fairy Garden, расположенную за загородным домиком охотника. На выступе камень закрывает проход в недоступную другим образом часть Mountain World. Вы встретите коллекционера Ice-фей. Победите пять его подопечных и получите в награду Key of Town Hall, открывающий дверь в ратуше в Tiralin.

(***рисунок №15***) Тут же за красивым водопадом находится Dark Cave, в которой полно кристаллов и магических сфер, да к тому же можно найти Evolutionary Magic of Fire.

TIRALIN

Посетите ратушу и поговорите с мэром. Покажите ему найденные улики, и он скажет, что ваш путь теперь лежит к Great Tree. Запертая дверь слева ведет в небольшую комнатку с сундуком, в котором содержится Clover Leaf. С его помощью уровень вашей удачи при покупке заклинаний автоматически повышается. Не забудьте посетить магазин, и обменять найденную ранее Suane на Segbuzz.

MONOGHAM

После этого перенеситесь к Tower of Dwarves и следуйте по направлению к Ice Peaks. Держите путь к Monogham и уберите загораживающий проход камень. Вы окажетесь в деревне гномов. В первом доме продавец выгодно обменяет вам Fathrael, а также вы узнаете, для чего нужна Fairy Card of Fire. В следующей постройке вы получите пятнадцать кристаллов в награду за убранный с дороги булыжник. В сундуке таится магическая сфера.

Поднимитесь на второй уровень и пройдите мимо закрытого прохода к заводу. Дерните за рычаг, чтобы открыть дверь, и вы попадете к пока не работающему лифту, который может спустить вас в Lava Caves. Чуть далее вы встретите кузнеца, изготавливающего заклинания для Metal-особей, а в постройке за ним скрываются Magic Merchant и продавец магических снадобий.

DUNMORE

Теперь можете следовать в Dunmore. Держите путь по мостику в направлении Big Tree, отдайте Янусу Segbuzz и получите взамен никчемного Worgot. Не забудьте, правда, побывать в Лондоне и сделать фею Хаоса одной из активных.

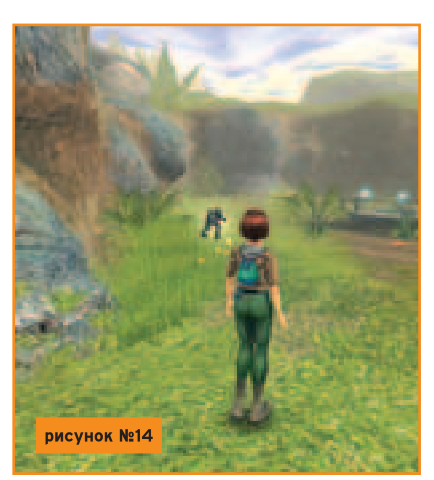
На своем пути вы найдете магическую сферу, а также вам попадется очередной пикси.

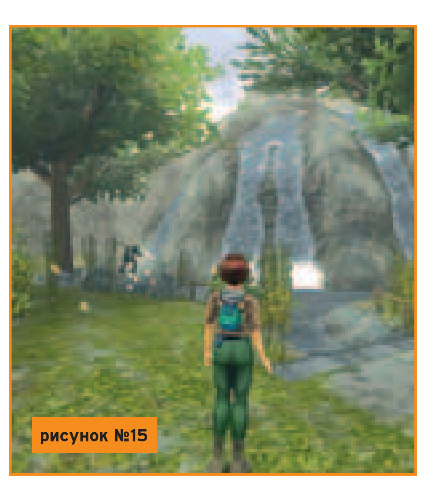
GREAT TREE

Все предельно просто: кто из претендентов поднимется на самый верх дерева, тот и получит заветную Fairy Card of Air. (***рисунок №16***) Кстати, на пути вы найдете четвертую книгу, продолжающую свое повествование в видеоролике.

Сразиться придется с четырьмя претендентами в таком порядке: Симус, Элрик, Янус (отдаст вам Segbuzz) и Swamp Goblin. Поднимитесь на самый верх, White Druid торжественно вручит вам Fairy Card of Air.

Быстренько перенеситесь в Cottage и за очередных пять пикси получите вознаграждение в пять Mana Potion. Затем телепортируйтесь в Лондон и сделайте активной любую фею Воздуха.


рисунок №14


рисунок №15

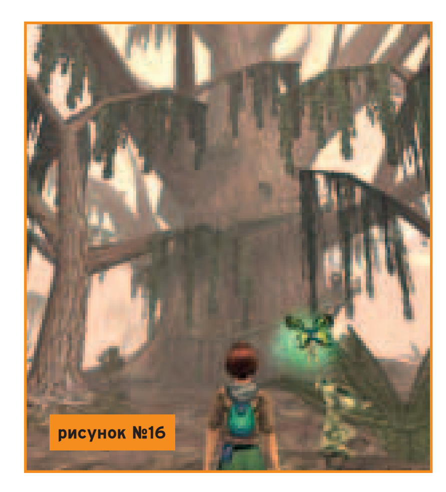

рисунок №16


рисунок №17

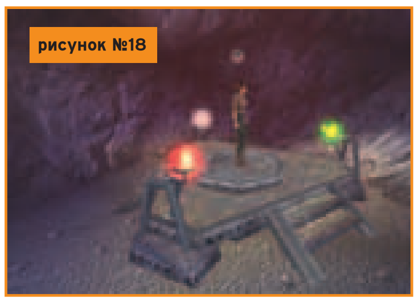

рисунок №18


рисунок №19

REALM OF CLOUDS

Ваш дальнейший путь лежит к The White Cathedral. Используйте соответствующую руну, чтобы попасть в Realm of Clouds, а затем преодолейте с активированной Air-феей воздушные потоки над пропастью. Прыгать необходимо как можно аккуратней, так как самая малейшая ошибка станет последней. У входа в собор вас поджидает Shadow Elf с набором из пяти мощных фей. (***рисунок №17***)

Внутри White Druid расскажет, что поймал вора, который теперь сидит за защитным барьером в соборе. Подойдите к негодяю поближе, и вы узнаете в преступнике Лассе. Вы получите Key of the Dwarf Factory, ключ к заводу в Monogham.

Но сперва необходимо сделать еще одно небольшое, но очень полезное дело. За Tiralin находится лес, в котором стоят два указателя: к Dunmore и Dark Caves. Следуйте к пещерам и преодолейте пропасть, пропрыгав по воздушным потокам. В Dark Caves водятся Psi-феи, которые нужны одному гному у Tower of Dwarves.

TOWER OF DWARVES

Пополните свою коллекцию любой феей из Dark Caves, и перенеситесь к Tower of Dwarves. Вы сможете найти гнома, который согласится сразиться с вами, только если в вашем распоряжении имеется Psi-экземпляр.

Следуйте в неизведанную до сих пор локацию и перейдите по мосту через пропасть. Вы встретите гнома, который только при наличии у вас Tool of Dwarves создаст в воздухе над пропастью серию платформ. Вернитесь ко входу в локацию и следуйте в расположенный неподалеку телепортатор. Пропрыгайте по появившимся в воздухе платформам, и в награду за ваш труд в ваше распоряжение попадет Elemental Key of Fire.

Прежде чем вернуться в деревушку гномов, исследуйте Ice Caves и найдите там ранее недоступных пикси.

MONOGHAM

С Elemental Key of Fire вы можете использовать лифт в Monogham. (***рисунок №18***) Откройте дверь с помощью рычага и спуститесь в Lava Caves. В пещерах вы сможете найти фею Огня, сразиться с ней и при желании добавить ее в свою коллекцию.

Вернитесь на поверхность, откройте ключом запертую дверь, и вы попадете в Old Dwarf Factory. Прямо сразу вам предстоит сразиться с тремя Metal-феями. Поднимитесь наверх по лестнице слева, и вы встретите запуганного Квинлина. Он скажет, что на самом деле ни в чем не виновен, и отдаст вам универсальный Heavy Iron Key. Теперь вы должны пробраться в Shadow Realm и разобраться, в чем же все-таки дело.

TIRALIN

Вернитесь в столицу Занзары. Следуйте в арку налево, и вы наткнетесь на огромную запертую дверь, за которой находится Enchanted Forest. Откройте ее с помощью ключа, и исследуйте незнакомую местность. Вскоре вы придете к Ruins in the Forest, где можно найти две Evolutionary Magic of Nature, а также Fairy Card of Psi Magic. Теперь вы сможете сделать активной любую свою Psi-фею, и она будет указывать, в каком направлении прячутся прочие дикие феи.

SHADOW REALM

Проберитесь заново к Great Tree, а оттуда пропрыгайте по островкам на болоте к изображенной на карте пещере. (***рисунок №19***) Iron Key откроет дверь, и вы окажетесь в Shadow Realm. В этой местности вам придется очень много сражаться с высокоуровневыми феями, к тому же ваш путь усеян злобными темными эльфами. В одном из сундуков вы найдете Red Bone Key, который откроет красную дверь в центре.

Чуть далее вы отыщите сундук с Green Bone Key внутри, который предназначен, как не сложно догадаться, для зеленой двери. За ней вы найдете карту Shadow Realm, после чего полотно вселенной Zanzarah станет заполненным на 100%. На небольшом островке вас встретят скелеты, один из которых желает увидеть огненную фею Pix. Таковые водятся в Lava Caves.

FOREST HUT

Теперь телепортируйтесь в Fairy Garden и следуйте к Forest Hut. Отоприте с помощью Iron Key калитку, и вы попадете в неизведанную область Fairy Garden. Поймайте бегающего кругами пикси, а затем следуйте к Keeper of the Fairy Card. Вам предстоит очень сложная битва с несколькими феями. В награду вы получите последнюю Fairy Card of Fire.

LAVA CAVES

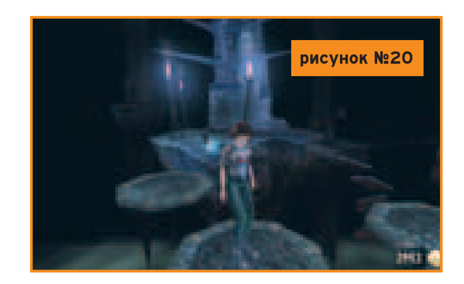
У вас уже имеется фея Огня, так что активируйте ее, и вы не поджаритесь в заполненных лавой пещерах. Теперь вы можете спокойно исследовать окружения и отыскать фею Pix. Захватите ее, вернитесь в Лондон, сделайте ее активной, и теперь вам предстоит заключительное путешествие в Shadow Realm.

SHADOW REALM

Скелет в награду даст вам Blue Bone Key, которым можно открыть оставшуюся синюю дверь. Сразитесь с генералом темных эльфов, и вскоре вы окажетесь у Dark Cathedral. (***рисунок №20***)

Здесь уже выяснится, что главный проказник – с виду безобидный White Druid. Поднимитесь на второй уровень, поймайте двух пикси и сразитесь с седовласым старцем. После этого спуститесь на первый этаж и подойдите к статуе с Guard. Вам предстоит сражение с пятью Metal-феями 60-го уровня. Битва окажется не очень сложной, если вы сумеете применить все свои навыки и умения, которые были накоплены за долгие часы, проведенные за этой замечательной игрой.

Как только вы одержите победу, Занзара будет спасена, и вам покажут самый скучный финальный ролик из всех, что я когда-либо видел.


рисунок №20

Neverwinter Nights

Вместе спасаем бедную Занзару. Олег Коровин

Neverwinter Nights – игра великолепная, во многом даже гениальная. Помимо вполне очевидных достоинств, связанных с игровым процессом, графикой и т.д., она обладает и столь ценной, но не слишком часто встречающейся особенностью, как дружественность по отношению к геймеру. Кажется, все здесь сделано для нашего с вами удобства: и интерфейс, и система диалогов, и журнал с квестами – все. Именно благодаря этому прохождение Neverwinter Nights не будет сложным. Игру нельзя назвать легкой или плохо сбалансированной. Наоборот. Здесь все настолько логично, удобно и разумно, что застрять практически невозможно. Поэтому писать полное прохождение едва ли имеет смысл (оно займет очень много места, так как игра по-настоящему большая). Вместо этого мы ограничимся некоторыми советами общего характера, чтобы помочь сделать ваше общение с NWN максимально приятным и запоминающимся, не лишая вас удовольствия докопаться до всех тайн самим.

И еще один важный момент, прежде чем мы перейдем непосредственно к советам. Все нижеизложенное относится к single-player версии игры. Конечно, наиболее общие советы вполне применимы и в многопользовательских баталиях. Но так как вы можете играть в абсолютно любых модулях, созданных другими людьми, то многое из изложенного ниже может оказаться не очень применимым на просторах сети.

Генерация персонажа

Думаю, нет необходимости объяснять вам, что NWN создана на основе третьей редакции правил AD&D и что это вносит довольно существенные изменения в игру в целом и в процесс создания персонажа в частности. Остановлюсь лишь на самых важных моментах, касающихся создания героя.

Я вам настоятельно не рекомендую создавать



мультиклассового персонажа. Игра в достаточной степени прямолинейна и не требует слишком большого искусства в прокачке героя. Использование вашим протеже скиллов принципиально разных профессий, в общем-то, не требуется, поэтому многоклассовость здесь является скорее экзотическим явлением, рассчитанным только на его непримиримых поклонников. Мой вам совет: не жертвуйте ценной экспой и прокачивайте персонажа до максимума по какой-то одной линии.

Все персонажи-бойцы, не обремененные большим количеством небоевых умений, хороши практически всем: отлично сражаются с первых же этапов игры, быстро повышают HP с ростом уровня и т.д., но есть здесь одна особенность, присущая именно NWN. Вам понадобится напарник – путешествовать без такового практически не имеет смысла, потому что стоят наемники до смешного мало, а вся экспа (даже за монстров, убитых не вами) идет вам. Так вот, вы не сможете управлять им на манер Baldur's Gate. Он будет действовать полностью самостоятельно. Поэтому, если, будучи бойцом, вы хотите взять в напарники мага, то имейте в виду: то, как он будет использовать заклинания, лежит целиком на совести AI. Здесь он, правда, довольно умен, но посмотрим правде в глаза – действительно хорошо управлять магом под силу только живому человеку.







По моему глубокому убеждению (выработанному не за один десяток часов игры), наилучшим выбором для single-player версии является маг. Причин тому масса. Не обладая большим количеством HP и не будучи способным поначалу кастовать большое количество заклинаний, маг, тем не менее, может оставаться практически неуязвимым. Во-первых, нужно сразу нанять мощного файтера в качестве телохранителя. Во-вторых, магу полагается фамильяр. Лучше выбрать физически сильную и выносливую зверюгу (типа пантеры), которая также сможет взять на себя рукопашные схватки. Наконец, волшебник способен учить заклинания школы conjuration. Все они являются summon'ами и призывают очень неслабых животных.

Если выбор стоит между Wizard'ом и Sorcerer'ом, то я рекомендую брать последнего. Да, он медленнее учит заклинания, зато ему нет необходимости запоминать их перед сном. То есть Sorcerer имеет доступ ко всем выученным им заклинаниям в магической книге. Это дает гораздо больший стратегический простор во время боя и позволяет использовать большее количество spell'ов за одно сражение.

Сражения и прокачка героя

Что касается боев с применением холодного оружия, то здесь все достаточно просто и понятно. Нужен топор потяжелее да лук подлиннее, и нечисть будет повержена. Сложнее дела обстоят с использованием магии. Объективно наиболее мощными атакующими spell'ами являются те, которые принадлежат к школе conjuration. Можете на пальцах посчитать, какое количество урона нанесет противнику вызванное животное, прежде чем умрет (а произойдет это очень нескоро), тогда вы поймете, что это в десятки раз больше ущерба, наносимого одноразовыми заклинаниями типа молний и файрболлов.

Независимо от того, какой вид магии вы используете, не зацикливайтесь на защитных и ослабляющих противника заклинаниях. В NWN враги не настолько сильны, чтобы реально имело смысл часто использовать на них замедление, понижение их уровня и т.д., но достаточно многочисленны, чтобы убить волшебника, не способного должным образом атаковать.

Спать можно в любой точке локации без опасения. Если уж вам дали нажать на кнопку сна, то будьте уверены, что ваш отдых никто не потревожит.

Фамильяр – очень полезное существо в игре. Во-первых, им можно непосредственно управлять (команда possess familiar). Во-вторых, несмотря на то что формально его можно использовать лишь один раз за период от одного отдыха до другого, реально это не совсем так. Вызовите фамильяра и тут же устройте привал. Теперь, даже если его убьют, вы тут же, во время боя, сможете снова его вызвать. Кроме того, зверя можно бесконечно лечить, не тратя на него медикаменты. Главное, чтобы он в этот момент никого не атаковал. Просто подойдите к нему и в режиме диалога выберите feed the familiar.

Некоторые боссы могут вызывать серьезные трудности, особенно на начальном этапе. Используйте против них маленькие хитрости. Во-первых, у вас есть Stone of recall. Всегда можно вернуться в ближайший храм и подлечиться. Но делать это не обязательно, ведь возвращение из храма на место, где был использован камень телепортации, стоит денег. От назойливого босса можно просто убежать. Главное – как можно дальше, за как можно большее количество дверей, обязательно закрывая их за собой. Хотя враги могут самостоятельно открывать двери, обычно на далекое преследование они не решаются. Вы спокойно поспите и восстановите силы. А вот противники, даже те, которые могут лечить себя, здоровье не восстановят – проверено. В некоторых случаях имеет смысл попробовать закрыться в комнате с решеткой. Иногда у монстра не получается ее открыть, и тогда вы сможете расстрелять его из дальнобойного оружия.



Sorcerer и Bard при получении очередного уровня имеют возможность убрать из spell book'а разонравившееся заклинание и взять вместо него любое другое (того же уровня). Пользуйтесь этим и не забывайте. Получив, скажем, мощный вариант файрболла, имеет смысл отказаться от более слабых аналогичных заклинаний (так как вы все равно уже наверняка не станете их использовать) и взять вместо них какие-нибудь вспомогательные, пусть и второстепенные, spell'ы, которые когда-нибудь да пригодятся.

Независимо от выбранного класса персонажа развивайте прежде всего его основные умения (напротив них в скобочках будет указано class skill). До 4-5 уровня рекомендую развивать только их! Например, вы столкнулись с проблемой: ваш персонаж не может взламывать замки на дверях и сундуках. Однако если воровские скиллы не являются его специализацией, лучше не стараться поднять ему параметр, отвечающий за вскрытие замков. Маги очень скоро получают заклинание knock, открывающее все запоры, а воины умеют уничтожать двери и сундуки, не обращая внимания на запирающие механизмы.

Как я уже говорил, всю экспу за убитых вами или вашими спутниками монстров получаете вы. А уровни нанятых персонажей растут одновременно с вашими. Надо просто отдать наемнику команду level up из меню диалога.



Выполнение квестов и взаимодействие с окружающим миром.

Если вам не хочется читать длинные диалоги, можете этого не делать. Вся необходимая для выполнения текущих заданий информация находится в журнале в сжатом виде. При этом она там еще и обновляется по мере вашего приближения к спасению очередного несчастного или получения новых сведений.

Застрять в NWN практически нереально. Если вы должны найти какой-то предмет и вам кажется, что вы полностью обшарили нужную локацию, но так его и не нашли, не сомневайтесь: ли-



бо вы не зашли в какую-то комнату, либо недостаточно внимательно читали журнал, что означает необходимость поискать в другом месте. Предметы для сюжетно важных квестов НИКОГДА не хранятся в сундуках с установленными на них ловушками, равно как и не лежат за дверьми, за которые ваш персонаж не может попасть по причине слабо



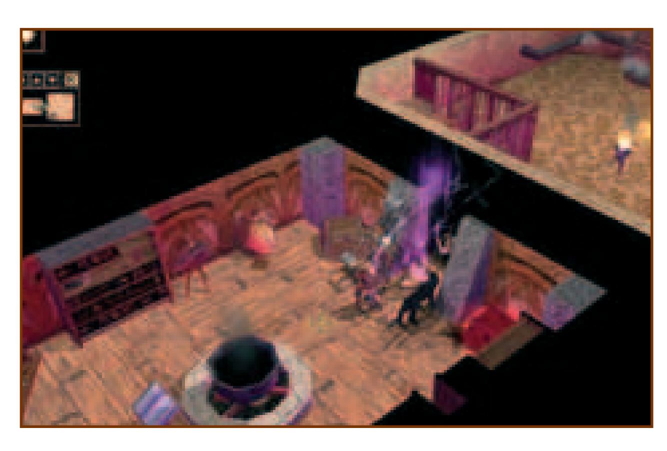
развитых умений. Либо перед вами не та дверь, либо где-то на уровне от нее можно найти ключ. Как правило, нужные предметы находятся либо у самих боссов, либо в комнате, где вы их убили.

Если вы чувствуете, что очередная глава подходит к концу, а у вас скопилось большое количество невыполненных квестов в журнале и предметов непонятного назначения в инвентаре, значит пришло время пробежаться по окрестностям, поговорить со всеми NPC и ликвидировать "висяки". Конечно, это не обязательно. Но, перейдя в следующую главу, вы уже не сможете выполнить задания из предыдущей, так как и соответствующие найденные квестовые предметы, и записи из журнала будут удалены.

Если ваш персонаж не является мастером по обезвреживанию ловушек, лучше их и не трогайте или хотя бы сохраняйтесь перед тем, как попытаться открыть закодованную дверь или сундук. Уже начиная со второй главы, ловушки пойдут более чем серьезные, а лежащие за ними сокровища практически никогда не оправдывают риска.

Почти во всех магазинах (за исключением самых экзотических) цены на все товары примерно одинаковые, поэтому можете смело продавать найденное добро, не блуждая по карте в поисках торговой точки с самыми выгодными ценами.

Думаю, этой информации вам должно вполне хватить, чтобы освоиться в мире NWN и комфортно себя в нем чувствовать. Еще раз повторюсь, застрять в игре очень сложно. Обычно такое случается по вине самого играющего, не заметившего выпавшего из убитого босса колечка или ключика. Но ведь нас с вами такие мелочи не смогут остановить, правда?

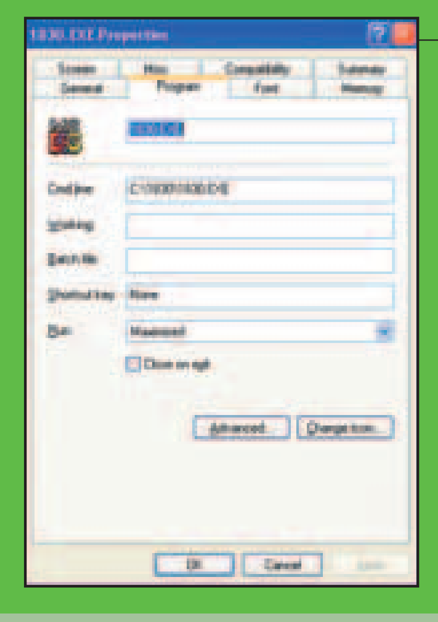


Сделай сам:

Как заставить DOS-овские иг

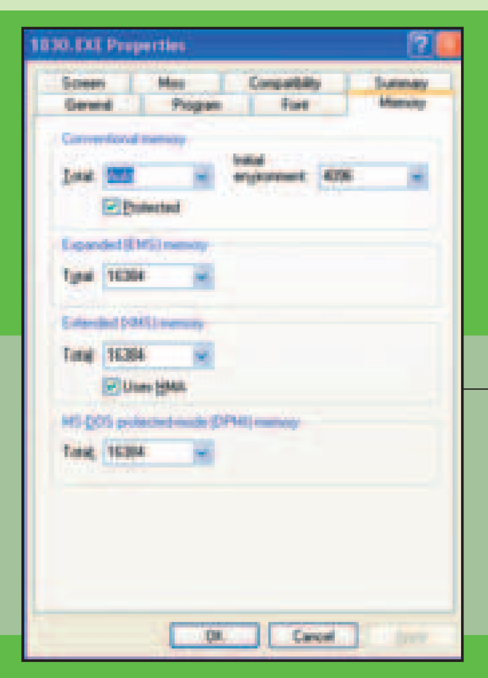
Запускаем старые любимые игрушки. **Т. Бирл Бэйкер**

Благодаря новым драйверам *Windows XP* лучше подходит для старых игрушек, чем его предшественники, но ведь иногда так хочется вставить в CD-ROM совсем древний, еще DOS-овский диск, а он, зараза, не запускается... Приведенные ниже советы позволят вам без проблем запустить большинство классических игрушек (главное, не забудьте нажать кнопку *Apply* после изменения установок, иначе ничего не получится).



ШАГ №1

ЗАМОРОЗКА ОКНА С СООБЩЕНИЕМ ОБ ОШИБКЕ. У меня упорно не запускалась старая игрушка *1830: Railroads & Robber Barons* от компании Avalon Hill. При этом на мгновение появлялось окно с сообщением об ошибке и тут же исчезало, так что не было никакой возможности прочесть текст и понять, что же нужно исправлять. Если вы столкнулись с такой проблемой, кликните правой клавишей на исполняемом файле, затем кликните на *Properties* и выберите закладку *Program*. Уберите галочку в окошке *Close on exit* – DOS-овское окно перестанет исчезать.



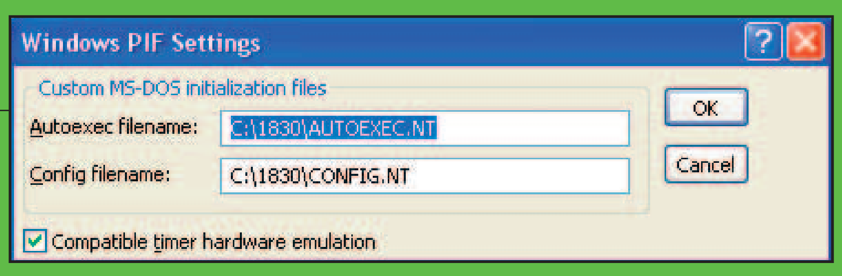
ШАГ №2

НАСТРОЙКА ПАМЯТИ. Неправильно сконфигурированная память является главной причиной большинства проблем (это связано с особенностью DOS-овских программ, требующих много Conventional Memory, EMS или XMS). Чтобы исправить ситуацию, кликните правой клавишей на исполняемом файле, затем – на *Properties* и выберите закладку *Memory*. Здесь, возможно, придется экспериментировать, но, в принципе, оптимальный вариант – установить везде максимально возможные значения. Проверьте окошки *Protected* и *Uses HMA*. Возможно, вам потребуется создавать новые файлы *config.sys* и *autoexec.bat*, чтобы программа распознала некоторые настройки памяти. Мы поговорим об этом ниже.

ШАГ №3

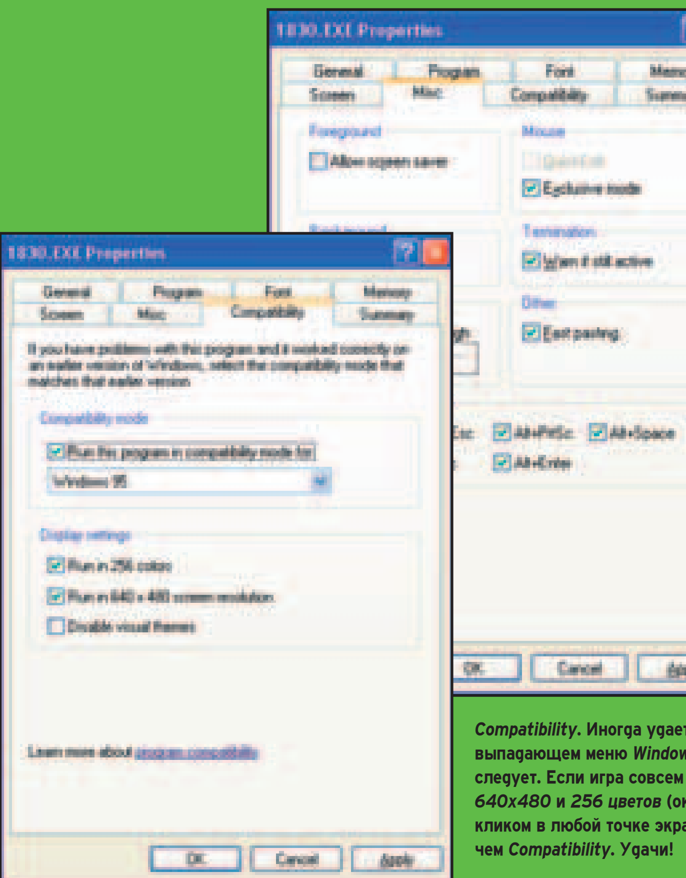
НАСТРОЙКА КОНФИГА. *Windows XP* позволяет создавать специальные конфигурационные файлы для каждой DOS-овской программы, установленной на вашей машине. Залезьте в папку *C:\Windows\system32*, найдите файлы *CONFIG.NT и AUTOEXEC.NT* и скопируйте их (не двигайте, а именно скопируйте!) в папку, где находится исполняемый DOS-овский файл. Снова откройте для него окошко *Properties*, кликните на кнопке *Advanced* и укажите полные пути к специально настроенным для данной программы файлам *AUTOEXEC.NT* и *CONFIG.NT* в соответствующих боксах.

Обратите внимание на окошко *Compatible timer hardware emulation*. Если старая игрушка заработала, но летает слишком быстро, то с помощью него ее можно замедлить. Конечно, утилита *Mo'Slo* (www.hpaa.com/moslo) работает лучше, но за нее надо платить кровные денежки, а проверка данного бокса, скорее всего, решит проблему, и при этом не будет стоить вам ни гроша.



Итак, прописав пути к конфигурационным файлам, вы можете их модифицировать, воспользовавшись инструкцией по инсталляции, поставляемой с DOS-овскими играми. В большинстве случаев нужно просто открыть файл *CONFIG.NT* любым текстовым редактором и добавить строку *emm=ram* после строки *dos=high,umb*.

ры работать под Windows XP



ШАГ №4

ПРОДОЛЖАЕМ НАСТРАИВАТЬ PROPERTIES. Шаги, описанные выше, помогли убрать ошибку с памятью, но *1830: Railroads & Robber Barons* по-прежнему вылетала вскоре после загрузки стартового экрана. Чтобы заставить игру нормально работать, я сделал еще несколько настроек в меню *Properties*: Во-первых, выберите закладку Program и выставите *Maximized* в боксе *Run*. DOS-овские игры очень не любят запускаться в окне, так что это может помочь. Теперь выберите закладку *Screen* и выберите *Full-screen*. Переходим к закладке *Misc*. Выключите опцию *Allow screen saver* и установите для мыши *Exclusive mode* (если вы хотите лучше использовать ресурсы процессора, сдвиньте ползунок *Idle Sensitivity* в сторону *Low*). Следующий шаг связан с обычно бесполезной закладкой *Compatibility*. Иногда удается улучшить совместимость, установив в выпадающем меню *Windows 95*, но особо на это рассчитывать не следует. Если игра совсем старая, то установите разрешение экрана *640x480* и *256 цветов* (окно *Display settings*, вызываемое правым кликом в любой точке экрана). Обычно это помогает намного лучше, чем *Compatibility*. Удачи!

```
VDMSound 2.0.4 - DOS Prompt
VDMSound DOS loader, version 2.01 (Aug 04 2001)
Copyright (C) 2000-2001 Vlad ROMASCANU.

VDMSound is covered by the GNU Public License (GPL), version 2 or later, as
published by the Free Software Foundation, Inc. (http://www.fsf.org/).

Loading 'VDDLoader.dll'...
Successfully loaded & initialized (hVDD = 0x01).


Press any key to continue . . .
```

ШАГ №5

СЛУШАЯ ТИШИНУ. Самое трудное при запуске DOS-овских игр под *Windows XP* – это наладить звук. По умолчанию, операционная система эмулирует Sound Blaster, используя следующие виртуальные настройки: A220, I5, D1, T3, P330, так что попробуйте выставить эти значения, при конфигурировании звуковой карты в процессе установки. Все остальное должно заработать автоматически, в крайнем случае, можно полностью отключить звук, если это единственный способ заставить игру заработать. В качестве последней надежды можно порекомендовать бесплатную утилиту *VDMSound (www.ece.mcgill.ca/~vromas/vdmsound)*, которая делает операционные системы на ядре NT более «дружественными» по отношению к Sound Blaster'у. Правда, утилита работает с ограниченным числом игрушек, но их число возрастает с каждой новой версией.

Тестирование:

Выбери сканер

Хочешь украсить лабиринты компьютерной игры портретами своих приятелей? Только не спеши вставлять фотографии в дисковод CD-ROM! Чтобы перенести изображение с фотографии в файл, тебе понадобится сканер. Иван Рогожкин

Сканер для компьютера – то же самое, что глаза для человека. Лаборатория нашего журнала испытала пять недорогих сканеров и спешит поделиться с тобой, любознательный читатель, своими впечатлениями – приятными и не слишком.

Как устроен сканер

Сканеры работают примерно так же, как редакторы *Computer Gaming World*, которые сначала определяют жанр новой игры, затем пробуют ее и выносят окончательный вердикт. Сканер разбивает фотографию (или рисунок) на множество квадратиков (пикселов) и определяет оттенок каждого из них по трем цветовым составляющим – красной, зеленой и голубой.

Скажем, ты решил сосканировать наклейку с джинсов. Не садись на сканер – раздавишь ценный прибор. Лучше сними джинсы, положи их наклейкой на стекло и прижми крышкой. Когда ты нажмешь кнопку «Сканировать», аппарат зажжет лампу и начнет, негромко урча, медленно перемещать каретку вдоль стекла.

В каретке находится самая тонкая и уязвимая часть устройства – оптика и датчики. Они не допускают сотрясений, поэтому во многих моделях есть замок, который фиксирует каретку для транспортировки. Принеся сканер из магазина, не забудьте открыть этот замок, иначе каретка не стронется с места.

Две технологии

Сканер, выполненный по технологии *КДИ* (см. *«Словарик»*), видит примерно так же, как близорукий без очков – чем ближе предмет к глазам, тем лучше. На каретке такого сканера находится линейка из светодиодов и большого количества фотодатчиков.

КДИ-сканеры компактны, легки и надежны, но они обладают малой глубиной резкости, т. е. не могут нормально воспринять картинку, если бумага не будет плотно прижата к стеклу.

Сканер, использующий технологию ПЗС, имеет на каретке газоразрядную лампу и целую оптическую систему (как правило, из нескольких линз и призмы), которая фокусирует изображение на микросхеме ПЗС. Такие сканеры более громоздки, требуют особо аккуратного обращения (их, например, нельзя с размаху швырять под кровать), зато дают значительную глубину резкости – до полутора сантиметров. Вы можете сканировать рельефные предметы, если положите на стекло, скажем, наручные часы или голову спящего товарища.

TWAIN

Унифицированный программный интерфейс *TWAIN* экономит наши усилия, направляя сосканированное изображение сразу в графический редактор, например, Adobe Photoshop. Чтобы запустить TWAIN-драйвер, нужно в Photoshop дать команду File, затем Import, и далее в появившемся списке выбрать название сканера. Откроется меню TWAIN-драйвера, в котором можно выполнить предварительный просмотр (Preview), очертить нужную область сканирования, задать разрешение, подстроить яркость и контрастность и даже применить сложные фильтры, например, тиснение.

Помимо TWAIN-драйверов, большинство изготовителей сканеров предлагают удобные утилиты для быстрого сканирования или копирования на принтер.

Как мы тестировали

Мы подключали все сканеры к одному и тому же компьютеру с 733-МГц процессором Pentium III и системой Windows 98. С помощью редактора Photoshop версии 6.01 мы сканировали три тестовые картинки при разрешении 300 точек на дюйм с 24-разрядным представлением цвета. Мы отключали средства устранения муара и автоматической настройки на параметры изображения, пользуясь стандартными установками (белая точка – 255, черная точка – 0).

Главный параметр сканера, который влияет на качество ввода изображения – это оптическое разрешение. Однако если производитель сэкономит, применив пластмассовые линзы вместо стеклянных, он сведет на нет весь выигрыш от высокого оптического разрешения. Чтобы учесть этот эффект, мы сканировали тестовую картинку с серией частых горизонтальных и вертикальных линий.

Другая тестовая картинка содержала серые квадраты разной яркости, которые помогли нам оценить качество передачи оттенков в темной, светлой и средней частях динамического диапазона. На третьей картинке располагались разноцветные тестовые квадраты.

Все протестированные сканеры общались с компьютером через интерфейс USB. Скажу тебе по секрету, читатель, что у нас не возникло никаких проблем с совместимостью, установкой драйверов и программ. Вот бы люди так дружили между собой, как сканеры с компьютерами!

По основным параметрам протестированные изделия мало отличались между собой, если не считать модели *Canon CanoScan N1240U*. На всех сканерах имелись

СЛОВАРИК

Color Match – цветосогласование, цветокалибровка. Процедура настройки сканирующей программы, позволяющая минимизировать искажения цветовых оттенков.

DeScreen – устранение муара, фильтр, который уменьшает муар за счет некоторого снижения четкости.

DPI (Dots Per Inch) – число точек на дюйм, единица измерения разрешения.

Gamma curve – гамма-кривая, передаточная характеристика. Меняя форму гамма кривой, можно избирательно (в разных частях яркостного диапазона) делать оттенки более или менее различимыми.

Halftone (Shades of grey) – полутоновой режим, удобный для сканирования черно-белых фотографий.

Line Art – штриховой рисунок, режим двухцветного (черно-белого) сканирования.

SCSI – интерфейс, используемый для подключения к компьютеру профессиональных сканеров.

TWAIN (Technology Without An Interesting Name) – название программного интерфейса между графическими редакторами и сканерами, который позволяет вводить картинку непосредственно в графический редактор, минуя запись в файл.

USB – интерфейс, посредством которого к компьютеру подключается большинство современных недорогих сканеров.

Белая точка (White point) – наиболее яркая область на изображении.

Глубина резкости – расстояние от стекла, при котором изображение не теряет резкости.

Интерполированное разрешение – число точек на дюйм, получаемое после программной обработки изображения.

КДИ (Contact Image Sensor, CIS) – контактный датчик изображений, технология сканирования, в которой линейка фотодатчиков перемещается вдоль листа бумаги.

Линеатура растра – параметр офсетной печати, измеряемый в линиях на дюйм (lines per inch, lpi).

Муар (Moire) – регулярная структура, появляющаяся на изображении при сканировании оригиналов, напечатанных офсетным способом.

Оптическая плотность (D) – показатель способности сканера различать темные оттенки. Обычно величина D находится в диапазоне 3-3,6. Чем она ближе к 4, тем лучше.

Оптическое разрешение – реальное число точек изображения (пикселов) на дюйм по горизонтали и вертикали, определяемое конструкцией сканера, например, 600x1200.

ПЗС (Charge Coupled Device, CCD) – прибор с зарядовой связью, микросхема с большим количеством фотоэлементов.

Пиксел – элемент (точка) компьютерного изображения.

Разрядность представления (глубина) цвета – число двоичных разрядов, которое используется для представления информации об оттенке каждого пиксела. Если, скажем, разрядность равна 48, значит для передачи красной, зеленой и голубой цветовых составляющих используется по 16 разрядов. Чем больше глубина цвета, тем точнее передаются оттенки.

Черная точка (Black Point) – наиболее темная область на изображении.

удобные кнопки, которые позволяют одним нажатием запустить процедуру сканирования, копирования или отправки картинки по электронной почте.

А теперь, любознательный друг, если тебе еще не надоело читать эту статью, познакомься с результатами тестирования.

Секрет №1

■Если в цифровых камерах используются прямоугольные матрицы ПЗС, состоящие из строк и столбцов и позволяющие одномоментно снять целый кадр, то в сканеры устанавливаются линейные ПЗС, за раз считывающие одну строку изображения. По мере того, как каретка сканера перемещается вдоль стекла, в компьютер вводятся все новые строки.

По размерам сканер *BenQ S2W 4300U* чуть больше пачки бумаги формата А4.

Секрет №2

■Если ты не хочешь, чтобы на офсетной картинке, сосканированной из журнала, была видна паразитная сетка или разводы, включи режим устранения муара *DeScreen*. Чем точнее ты укажешь вид оригинала (газета, журнал, художественный альбом) или линеатуру растра, тем лучше будет устранен муар.

Секрет №3

■Держи стекло сканера чистым. Лучше раз протереть стекло, чем удалять пятна с каждой фотографии в графическом редакторе.

BENQ S2W 4300U

Недорогой компактный аппарат с приличными характеристиками.

1 Сокращение *S2W* раскрывается как Scan to Web, и действительно, в комплекте со сканером фирмы *BenQ* поставляются удобные программы, которые упростят жизнь Web-дизайнеру и хакеру, желающему украсить чужой Web-сайт фотографией своей любимой собаки. Пакет распознавания текстов FineReader 5.0, созданный российской фирмой Abbyy, отлично справляется с кириллицей, так что тебе не придется вручную набирать стихи, которые ты захочешь послать подруге по e-mail.

Еще в комплекте *BenQ* мы обнаружили плакат с наглядными инструкциями по установке и программу MergeMagic, которая позволяет по частям вводить большие оригиналы, не помещающиеся на стекло сканера, и объединять полученные куски изображения в единое целое.

Аппарат не займет много места на столе. Его корпус по ширине и длине ненамного больше листа А4, работает *BenQ* от массивного блока питания, правда, с несколько коротковатым шнуром. Жаль, что по краям стекла нет измерительной линейки, как в профессиональных аппаратах.

Будучи самым дешевым среди рассмотренных в обзоре устройств, *BenQ* показал, тем не менее, весьма впечатляющие результаты. Каретка двигалась почти бесшумно (так что вы сможете сканировать секретные фотографии глубокой ночью, когда все спят), программа управления оказалась вполне понятной.

Сканируя тестовые оригиналы, мы обнаружили, что самые темные оттенки серого трудно различать между собой. Поэтому, если вы захотите получить хорошую детализацию в тенях, вам придется подстроить гамма-кривую. Как и все остальные протестированные нами сканеры, *BenQ* немного искажал цвета. Зеленый выходил грязноватым из-за того, что аппарат находил в нем красный оттенок, бордовый получался алым, потому что слабо передавалась голубая составляющая.

Имея вдвое меньшее, чем у других сканеров, оптическое разрешение, *S2W 4300U* лишь чуть хуже них различал частые горизонтальные и вертикальные линии.

Итак, *BenQ S2W 4300U* не лишен недостатков, но для сканера ценой $70 его характеристики просто превосходны. Мы присудили аппарату титул *«Выбор редакции»* и рекомендуем его экономным покупателям.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **BenQ Europe B.V.** URL: **www.BenQ.ru** ЦЕНА: **$70**





CANON CANOSCAN N1240U



Благодаря технологии КДИ сканер фирмы *Canon* обходится без блока питания.

Плоский и легкий сканер для использования в дороге.

2 *CanoScan* – единственный аппарат среди рассмотренных в обзоре, который питается от компьютера через USB-порт и, следовательно, не имеет сетевого блока питания. Использовав технологию КДИ, разработчики сделали сканер чрезвычайно компактным и легким: *N1240U* в несколько раз легче и тоньше любого из своих соперников по тестированию. Более того, только *CanoScan* рассчитан на работу как в горизонтальном, так и в вертикальном положении, для чего в комплекте с ним поставляются специальные подставки и лента для фиксации крышки. По краям стекла, к сожалению, нет измерительных линеек.

Меню TWAIN-драйвера сканера *Canon* понравится начинающему и опытному пользователю -- для них предусмотрены различные интерфейсы. А вот качество работы устроит не всех. Тестируя имевшийся в нашем распоряжении образец, мы заметили несовмещение цветов по вертикали, из-за которого решетка из горизонтальных линий расплывалась всеми цветами радуги.

Бордовый тестовый квадрат испытанный аппарат превратил в алый (убавляя зеленую составляющую и насыщая голубую), а в зеленом квадрате он ухитрился найти красную компоненту. Хуже того, единственный среди пяти испытанных устройств, *N1240U* передавал серый цвет с фиолетовым оттенком, так что черно-белые фотографии казались подкрашенными синькой. Впрочем, все перечисленные эффекты, кроме несовмещения цветов, легко исправить с помощью встроенных фильтров.

Итак, среди протестированных изделий по качеству изображения и соотношению цена/качество *CanoScan* надежно угнездился на последнем месте. И все же мы рекомендуем его пользователям – тем, кому нужно в полевых условиях вводить картинки в ноутбук.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Canon North-East Oy** URL: **www.canon.ru** ТЕЛ.: **(095)258-5600** ЦЕНА: **$125**



HP SCANJET 3530C

Расслабься, Hewlett-Packard обо всем позаботится.

3 Компания Hewlett-Packard, на мой взгляд, чрезмерно балует пользователей. Драйверы к сканеру *ScanJet 3530c* настолько интеллектуальны, что при сканировании можно вообще ни о чем не думать – подходящие параметры будут выставлены автоматически.

Скажу честно, я не люблю педантов. Но я в восторге от фирмы Hewlett-Packard, которая методично и педантично перевела на русский язык все программное обеспечение сканера – от установочной утилиты до TWAIN-драйвера, не говоря уж о встроенной справке.

Дорогая вещь должна быть большой, иначе непонятно, за что платить. По габаритам *ScanJet* уступает лишь сканеру фирмы Umax, остальные устройства, рассмотренные в этом обзоре, более компактны. Однако учти, продвинутый читатель, изделия HP и Umax рассчитаны на подключение слайд-адаптера, который устанавливается взамен крышки и позволяет вводить изображение с негативов, слайдов и других прозрачных пленок.

Вместо бордового цвета протестированный нами образец выдал красный, а темно-синий квадрат он изобразил ультрамариновым, в обоих случаях недобрав зеленого оттенка. В остальном *ScanJet* показал отличные результаты, особо отмечу быстроту, отличную четкость и точное совмещение цветов.

Не знаю как ты, дорогой читатель, но я уважаю умных людей, но не люблю их, особенно когда нужно что-то сделать быстро – слишком много они себе думают. Оригинальный TWAIN-интерфейс Hewlett-Packard напоминает мне умного слугу, стремящегося все сделать по-своему – не так, как велит господин. Если на всех остальных сканерах нам было достаточно раз установить нужные параметры, чтобы в одинаковом режиме отсканировать все четыре тестовых оригинала, то аппарат Hewlett-Packard упорно оптимизировал режим сканирования, автоматически выбирая светлую и темную точки. Еще замечу, что после изменения параметров он часто самостоятельно запускал предварительное сканирование, не дожидаясь команды пользователя. Какая умница!

Итак, мы с удовольствием присвоили сканеру *HP ScanJet 3530c* титул *«Выбор редакции»*, рекомендуем его для начинающих пользователей и занятых людей, которым некогда возиться с настройками. *ScanJet* станет идеальным помощником, сделает работу быстро и без брака.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Hewlett-Packard** URL: **www.hp.ru** ТЕЛ.: **(095)797-3767** ЦЕНА: **$130**

ВЕРДИКТ ★★★★½

COMPUTER GAMING WORLD Россия ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Привлекательная аэродинамическая форма сканера *HP ScanJet 3530c* приглянется любителям авиасимуляторов.

MUSTEK PLUG-N-SCAN 2400M

На *Mustek Plug-n-Scan 2400M* имеется пять кнопок – для каждого пальца руки.

Неплохие возможности за разумную цену.

4 Фирма Mustek славится своими недорогими сканерами, обеспечивающими неплохие базовые характеристики. Любопытно, что модель *Plug-n-Scan 2400M* при цене всего $80 имеет функционально насыщенный TWAIN-драйвер, почти такой же, как у профессиональных планшетных моделей. Однако фирма позаботилась и о новичках: на корпусе *2400M* вы обнаружите пять (!) кнопок – для запуска процедур сканирования, копирования (требуется принтер), отправки документа по факсу, пересылки по e-mail и преобразования сосканированного изображения в текстовый файл.

В комплекте с Plug-n-Scan 2400M, кроме программы распознавания текстов Abbyy FineReader 4 Sprint, поставляется графический пакет Ulead Photo Express 3.0 SE, анимированные инструкции по установке и плакат Quick Guide с инструкциями по подключению. На окантовке стекла, к сожалению, нет измерительной линейки. Крышку легко снять, если потребуется сосканировать рельефный предмет.

Если вы захотите положить на стекло кошку, чтобы сосканировать ее шерсть, у вас ничего не получится – шумный механизм привода каретки спугнет зверя. Еще замечу, нетерпеливый пользователь, что *2400M* разогревает лампу по 40 секунд после каждого перезапуска сканирующей утилиты, заставляя ждать. Как это сказывается на цветопередаче? Теоретически, она должна быть более стабильной, поскольку прогретая лампа не меняет спектр своего свечения. К сожалению, стабильность не означает точность – протестированный аппарат в зеленом тестовом квадрате нашел красную составляющую, в результате чего зеленый воспроизводился с оттенком хаки. Частые вертикальные и горизонтальные линии сканер фирмы Mustek различал чуть хуже, чем другие устройства с разрешением 1200x2400, однако вряд ли вы заметите разницу на обычных фотографиях и журнальных вырезках.

Итак, *Mustek Plug-n-Scan 2400M* станет удачным выбором для тех, кто хочет, сэкономив деньги, получить удобный многофункциональный аппарат.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Mustek** URL: **www.mas.ru**
ГДЕ КУПИТЬ: **MAS Elektronik AG** ТЕЛ.: **(095)737-8063** ЦЕНА: **$80**

ВЕРДИКТ



Секрет №4

■ Чтобы при сканировании журнальной страницы не просвечивала картинка с ее обратной стороны, приложи с обратной стороны черную бумагу. Некоторые производители сканеров позаботились о тебе, применив черный материал для прижима оригинала к стеклу.

Пять сканеров для дома

МОДЕЛЬ	Технология	Оптическое разрешение, точек на дюйм	Разрядность представления цвета, бит	Размеры рабочей области, мм	Число кнопок	Программы в комплекте
BenQ S2W 4300U	ПЗС	600x1200	48	220x297	3	ArcSoft PhotoImpression, MergeMagic, Abbyy FineReader 5
Canon CanoScan N1240U	КДИ	1200x2400	24	216x297	3	ArcSoft PhotoStudio 2000, ArcSoft PhotoBase, ScanSoft OmniPage Pro
HP ScanJet 3530c	ПЗС	1200x1200	48	216x297	4	Мультимедиа-альбом и графический редактор HP
Mustek Plug-n-Scan 2400 M	ПЗС	1200x2400	48	216x297	5	Ulead Photo Express 3.0 SE, Abbyy FineReader 4 Sprint
Umax Astra 4400	ПЗС	1200x2400	48	216x297	4	MGI PhotoSuite III SE, Abbyy FineReader 5 Sprint

UMAX ASTRA 4400

Звезда во всех отношениях.

6 Чем дорогой сканер отличается от дешевых? *Umax Astra* («звезда») *4400* упакован в большую коробку, украшенную многочисленными логотипами компьютерных журналов, которые когда-либо присудили изделиям Umax почетные титулы. Среди рассмотренных в этом обзоре сканеров *Astra 4400* имеет самые большие размеры. Удобно, что по краям стекла размечены дюймовые и сантиметровые линейки. Как мы уже упоминали, верхнюю крышку можно заменить на слайд-адаптер, который пригодится при сканировании негативов и слайдов.

Знай, любопытный читатель, в комплекте с *Umax Astra* ты получишь графический пакет MGI PhotoSuite SE III, фирменную утилиту для копирования и программу распознавания текстов Abbyy FineReader Sprint 5.0. Драйвер VistaScan порадует твой глаз ярким красочным интерфейсом, настраиваемым на начинающего или опытного пользователя. Любопытно, что VistaScan сам определяет границы сканируемого документа и автоматически ставит рамку, причем весьма точно.

Судя по всему, в сканере *Umax Astra 4400* применена хорошая линза – он отличился великолепной способностью различать близко расположенные друг к другу горизонтальные и вертикальные полосы. К сожалению, хваленая фирменная система цветокоррекции MagicMatch, встроенная в драйвер VistaScan, нас огорчила. Зеленый цвет на протестированном образце получался грязноватым, а темно-синий приобретал фиолетовый оттенок. Кроме того, мы отметили некоторую неравномерность передаточной характеристики, из-за которой было трудно различать самые темные оттенки серого.

В процессе работы аппарат издавал негромкий звук, напоминающий отдаленную автоматную стрельбу – в «стрелялках» он вполне заменит звуковую плату. Работал сканер весьма быстро, однако на протестированном экземпляре обнаружилась пылинка с обратной стороны стекла – ужас! Ее, конечно, можно удалить, но для этого придется разобрать сканер.

Итак, благодаря отличной оптической системе *Umax Astra 4400* сослужит хорошую службу тем пользователям, которым особо важно точно обрабатывать детализованные изображения. Остальным мы рекомендуем присмотреться к моделям *BenQ* и *Mustek*, которые при намного меньшей цене тоже дают неплохие результаты.

К сканеру *Umax Astra 4400* можно подключить слайд-адаптер.

ВЕРДИКТ ★★★★☆

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Umax** ТЕЛ.: **(095)962-0788** URL: **www.umax.ru** ЦЕНА: **$130**

Это целый пульт управления компьютером!

USB Multimedia Keyboard 9000AU

Клавиатура для тех, кто любит работать и развлекаться. **Сергей Никитин**

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **BTC**
URL: **www.btc.com.tw**
ГДЕ КУПИТЬ: **«Атлантик Компьютерс»**
ТЕЛ.: **(095)240-2097**
URL: **www.shop.atlantic.ru**
ЦЕНА: **$16**

Раньше все клавиатуры были одинаковыми. Ну... почти одинаковыми. Похожий внешний вид, то же число клавиш, подключение к одному порту. Сейчас все по-другому: эргономика, USB, PS/2, дополнительные кнопки, подставки для запястья. Все эти возможности, облегчающие работу за компьютером, есть в клавиатуре *USB Multimedia Keyboard 9000AU* фирмы BTC.

Выглядит она весьма привлекательно - аккуратненькая, чистая (пока еще). Сразу обращаешь внимание на группу специальных кнопок, расположенных сверху от стандартных клавиш. Скажу тебе по секрету, геймер, мультимедиа-клавиатура совсем не обязана иметь цветомузыку, встроенные динамики или монитор. Достаточно шестнадцати дополнительных кнопок. В *9000AU* они делятся на три группы: управления питанием компьютера; выбора часто используемых программ, файлов и Web-узлов; управления проигрывателем музыкальных и видеофайлов.

Первая группа самая малочисленная – в ней всего три кнопки. С их помощью можно одним нажатием выключить компьютер, погрузить его в «спящий» режим (если таковой разрешен в BIOS Setup и панели управления Windows) и «разбудить». Выключается машина почти моментально, даже во время игры, корректно закрывая все программы. Очень полезные кнопочки!

Вторая группа – пять кнопок для быстрого запуска программ и вызова файлов. Изначально они настроены на открытие браузера, поискового Web-сайта, справки по программе KeyMaestro, предназначенной для настройки клавиатуры, и папки My Favorite, но, к счастью, кнопки программируемые – им можно назначить любые файлы и программы по выбору.

Третья группа кнопок служит для управления проигрывателем. К сожалению, не любым, а только тем примитивным плейером для файлов и CD, что поставляется с клавиатурой. Функций в нем минимум, выглядит он довольно непрезентабельно, названия музыкальных дорожек не отображает. Однако сама идея весьма удачная: не нужно переходить в окно плейера, чтобы подстроить громкость, пропустить музыкальную дорожку или приостановить воспроизведение, отвечая на телефонный звонок. Тем, кто пристрастится пользоваться этими кнопками, потом будет трудно отвыкнуть.

Еще у клавиатуры *BTC* есть съемный упор для запястий (правда, довольно хлипкий, к клавиатуре почти никак не крепящийся – на моем, как бы это помягче сказать, слегка заваленном столе он только мешался) и разъем PS/2 для подсоединения мыши. Работает клавиатура практически бесшумно, клавиши нажимаются мягко и приятно пружинят.

С *9000AU* поставляется драйвер и программа KeyMaestro для настройки дополнительных кнопок. Учтите, что для нормальной работы клавиатуры в DOS нужен более-менее современный компьютер, имеющий в меню BIOS Setup пункт USB Keyboard Support. Иначе вы не сможете ничего набрать, загрузив машину с дискеты или перезапустив операционную систему в режиме MS-DOS.

В заключение скажу, что клавиатура *USB Multimedia Keyboard 9000AU* понравится тем, кто заботится об удобной и эффективной работе в Windows, а также имеет обыкновение во время работы прослушивать музыкальные записи. А вот полуночникам, которые засыпают прямо за экраном, я клавиатуру *BTC* не рекомендую – уронив голову на дополнительные кнопки, они будут то и дело включать и выключать машину.

ВЕРДИКТ 

Greenspeak

Sim-муж

Прости, женщина, я не могу сейчас вынести мусор – мой дварф получил удар отравленным клинком! **Джефф Грин**



Компьютерные игры значат для нее так же мало, как для нас – вся остальная жизнь.

Возможно, не все геймеры являются совершенными образчиками мужской красоты, но, тем не менее, отдельные женщины периодически в нас влюбляются. Такие, например, как моя жена.

Возможно, многие удивятся, узнав, что я женат. Виновники вашего неведения – менеджеры *CGW* по связям с общественностью. Между прочим, Битлы, находясь на вершине славы, тоже были вынуждены по требованию своих агентов скрывать, что они женаты – а иначе влюбленные пятнадцатилетние фанатки перестали бы покупать их альбомы. Вот и я должен поддерживать вокруг себя некую ауру «доступности», чтобы наши читательницы регулярно продлевали подписку, в тайне надеясь когда-нибудь заполучить меня...

Увы, дамы, грустная правда заключается в том, что я не свободен. Я знаю – это может разбить ваши сердца. Мне очень жаль. Я знаю, что парни, подобные мне, на дороге не валяются.

Взять хотя бы этот бледный – почти радиоактивный – цвет моей кожи, эту одновременно сильную и ранимую психику, это отсутствие показной амбициозности... Признайтесь, наверняка ваша мама периодически говорит, что когда-нибудь я буду вам принадлежать? А теперь вы вдруг узнаете, что я уже принадлежу другой. Это больно, я знаю.

***

На самом деле, если не считать запрета начальства, единственная причина того, что моя жена еще ни разу не упоминалась на этой страничке, заключается в том, что она – не геймерша. Компьютерные игры значат для нее так же мало, как для нас – вся остальная жизнь.

Вы можете спросить: а как же так получилось? Может, она – инопланетянка? Черт его знает, я не ученый, моя единственная научная степень – бакалавр по пинболу. Тем не менее, я почему-то уверен, что страсть к играм заложена в людях на генетическом уровне. У вас или есть «геймерский» ген, или нет. Несколько лет я из кожи вон лез, пытаясь заинтересовать миссис Грин своим любимым хобби, но абсолютно безуспешно.

Вот краткая хроника моих попыток и их результаты:

1994

Я: Погляди на эту игрушку под названием *Myst*. Это что-то невероятное. Она вышла на CD. Выглядит, как картинка!

Жена: Ты не забыл сегодня оплатить счет за газ?

1998

Я: Иди сюда скорее! Ты должна увидеть *Half-Life*. Выглядит, как голливудский ужастик! Ты только посмотри! Посмотри на этого кошмарного краба!

Жена: Ты не забыл оплатить счет за газ?

2000

Я: Дорогая, я принес игрушку специально для тебя. Она называется *The Sims*. Ее любят все, даже те, кто никогда до этого не играл в компьютерные игры. Это что-то вроде живых кукол. Вот, посмотри – парень идет в ванную.

Жена: Ты ведь опять забыл оплатить счет за газ?

***

Поймите меня правильно – я не жалуюсь. Конечно, раньше я мечтал о том, как когда-нибудь она вдруг поймет, что получение героем нового уровня – вещь более важная, чем мытье двухнедельной горы посуды, накопившейся у меня в раковине. А в юности я мечтал жениться на настоящей геймерше, мечтал о сессии в *Counter-Strike* по домашней сети – голышом, всю пятничную ночь напролет, пока ребенок спит...

Но если быть честным до конца, мне вовсе не нужен еще один геймер в доме. Наличие рядом человека, уделяющего внимание реальному миру, имеет свои плюсы. Например, еда. Тепло. Настоящие, живые друзья, а не только одни NPC. Когда мы в последний раз устраивали вечеринку, жене пришлось полностью переделать список приглашенных гостей, потому что у меня первыми тремя номерами стояли: Minsc, Cate Archer и Man-Bot.

Кроме того, существует еще куча проблем, связанных с отцовством. Свою 8-летнюю дочь я умудрился превратить в самую настоящую фанатку, которая звонит мне в середине рабочего дня и просит объяснить: является ли все-таки Граф Дуку Дартом Сидиусом, учеником Лорда Сита, или нет? Вот оно, мое влияние. Еще благодаря мне она постоянно подражает Горлуму, обожает откладывать все дела на последний момент и жить не может без широкоэкранных DVD-фильмов. А вот от жены она взяла следующие черты: язык, разум, социальные навыки, культурные знания и мораль. Такое вот сочетание начал Инь и Янь подрастает у нас в доме...

И единственное, что мне остается сделать, – это сказать миссис Грин огромное спасибо. Спасибо за то, что терпит меня. Ведь мы, геймеры, только и умеем, что жаловаться на равнодушие окружающих, в то время как нормальные люди вроде моей жены вообще не могут понять, что мы находим в этих дурацких играх. Мы возмущаемся, что другие считают наше любимое времяпрепровождение бессмысленным, когда вокруг столько понастоящему важных дел. Но на самом деле, в тайне мы знаем, что окружающие правы. И мы любим их за эту снисходительность.

Джеффу Грину можно врезать виртуальной сковородкой по голове по адресу: jeff_green@ziffdavis.com.

ИЛЛЮСТРАЦИЯ МАЙКЛА СПЭКА

1С МУЛЬТИМЕДИА

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

OPERATION FLASHPOINT
СОПРОТИВЛЕНИЕ







1С
ФИРМА «1С»

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
Фирма «1С», ул. Селезневская, 21;
ул. Маршала Бирюзова, влад. 17, «А2000»;
4-й Ростовский пер., д.2/1, стр. 2, «Портал-2000»;
Зеленоград, корп 1106Е;
Смольная, 24«а»;
Б.Ордынка,19, стр. 2;
«Горбушкин двор» место С2-261,262;
Кутузовский пр-кт, д. 4/2, «Вобис на Кутузовском»;
Ярцевская ул, д. 34, «Вобис на Молодежной»;
Первомайская ул., д. 28, «Вобис на Первомайке»;
Кировоградская ул., д 15, ТЦ «Электронный рай», пав.1Д15, «Вобис на Пражской»;
Компьютерный выставочный центр «Савеловский» пав. D21, «Вобис на Савеловском»;
Сретенка ул., д 26/2/1, Даев переулок, «Вобис на Сретенке»;
Трифоновская ул., д. 56, «Вобис на Трифоновской»;
Марксистская, 9;
Бол. Якиманка, 26, «Дом игрушки»;
Русаковская ул. 27, «Дом книги в Сокольниках»;
3-ий Добрынинский пер., 3\5, кор. 1;
Ленинский проспект д. 62/1, «Кинолюбитель»;
Воробьевы горы, МГУ НИИЯФ, к. Высоких энергий;
Новая Басманная, 31, стр. 1,
Савеловский ВКЦ В27;
Ивана Франко, 38, кор. 1;
Тверская, 25/9;
Полянка д.28, «Молодая Гвардия»;
Тверская, д.8, стр.1, «Торговый Дом Книги Москва»;
ул. Первомайская, д.81, «Мульти»;
ул. Большая Семеновская, д.28, «Мульти»;
ул. Кировоградская, стр.14, здание «Глобал Сити» 2 эт., «Мульти»;
Люблинская, д. 171, «Мульти»;
Коровинское шоссе, д.20, стр.1, «Книжный магазин Анжелика»;
Нагорный бульвар, д.4 корп.1, магазин «Мысль»;
«Университи», 2-й этаж;
Ул. Верхняя Первомайская, д 71, «Премьер Дивижн»;
Торговый Дом «Басманный дворик», « Премьер Дивижн»;
ул. Профсоюзная, д. 19, пав. 5, «Премьер Дивижн»;
ул. Профсоюзная, д. 21/51, «Премьер Дивижн»;
Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект, 16, «Виртуальный клуб»;
Мясницкая ул. д. 17;
Марксистская, д. 3 (Торговый Центр Планета);
Савеловский ВКЦ В13;
Компьютерный центр «Буденовский» пав. д.14, В21;
Осенний б-р, 7, кор. 2;
Земляной Вал д. 2/50, «Столица»;
ул. Старокачаловская, д. 16, «Перекресток»;
Ленинский проспект, 89;
Зеленоград, кор. 430, стр. 1

Альметьевск
ул. Ленина, 25
Армавир
ул. Мира, 47

Астрахань
ул. Савушкина, 43, оф. 221;
ул. Савушкина, 51;
ул. Савушкина, 46 «Детский мир»;
ул. Кирова, 7, «ЦУМ»

Барнаул
ул. Деповская, 7;
ул. Ким, 16

Брянск
пр-т Ленина, 31

Великий Новгород
Григоровское шоссе, 14А, 4 этаж, «НПС»;
Б.-Московская 37/9 «Диалог», 1-й этаж;
Универмаг «Русь», 1-й этаж;
ул. Рахманинова, 3, «Сплав XXI-век»;
ул. Псковская, 18
Вильнюс
ул. Альгирдо, 10 «AKELOTE ir KO»

Владивосток
ул. Светланская, 89, «ПИОНЕР»;
пр. Сто лет Владивостоку, 28 «Б», магазин «КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ»
ул. Фонтанная, 6;
Океанский пр-т, 140,маг. «Академкнига»

Владимир
ул. Дворянская, 11;
ул. Дворянская, 10;
ул. Б.Московская, 36

Волгоград
ул. 39-я Гвардейская;
ул. Канунникова, 6

Вологда
Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»

Воронеж
Ленинский пр-т, д. 160, оф. 424

Геленджик
Ул.Полевая, 33, «На Полевой»

Горно-Алтайск
Пр.Коммунистический, 83

Дзержинск
Ул. Ленина, 48
Донецк
ул.Артема, 27, офис 310

Екатеринбург
ул. Вайнера, 15-2
Железнодорожный
рынок, контейнер 71;

Иваново
пр. Ленина, 5;
пр. Ф.Энгельса, 10, м-н «Союз»;
ул. К.Маркса, 42/62, м-н «Орбита»

Ижевск
ул. М. Горького, 79

Истра
ул. Ленина, 23

Йошкар-Ола
ул. Зарубина, 35

Казань
ул. Баумана, 68;
Сибирский тракт, 20

Калининград
пл. Победы, 4, торговая сеть «Монитор»

Калуга
ул. Кирова, 7/47;
ул. Ленина, 61

Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102

Киев
ул. Терещенковская, 13;
ул. О.Телиги, 8

Киров
ул. Московская, 12
Кострома
Красные ряды, 5 «Детский мир»
Красногорск
станция Павшино

Краснодар
ул. Старокубанская, 118, оф.212, «Софт»;
ул. Красная, 43, «Дом книги»;
пр-т Чекистов, 17/4

Красноярск
ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»

Лангепас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»

Липецк
ул. Первомайская, д.78;
ул. Космонавтов, 28;
Пр. Победы, 21-в, «Электрон»
п.Лучегорск, Приморский край
4 микр., «Адонис»

Лысьва
ул. Смышляева, 4

Минск
ул. Я. Коласа, 1

Нефтекамск
ул. Ленина, 15

Нефтеюганск
«Росси», мкр. 2, д. 23

Нижневартовск
ул. Кузоваткина, 17П

Н.Новгород
ул. Большая Покровская, 66;
ул. Большая Покровская, 74;
ул. Маслякова, д.5, оф.7;
ул. Гордеевская, 97;
ул. Карла Маркса, 32;
ул. Маслякова, 5, компьютерный салон «Все для бухгалтера»;
ул. Карла Маркса, 32, компьютерный клуб «Гладиатор»

Новороссийск
ул.Советов, 68/36;
ул.Энгельса-66

Новосибирск
Красный пр-т, 157/1;
ул. Фабричная 4, оф. 311

Ноябрьск
ул. Киевская, 8, маг. «Мегабайт»;
УТДС-121

Октябрьский
пр. Ленина, 26

Омск
ул. Красный Путь, 9

Оренбург
ул. Володарского, 20

Пенза
ул. Коммунистическая, 28

Пермь
ул. Большевистская, 96, салон «West Ural»;
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
Комсомольский пр-т, 72, маг. «Феникс»;
ул. Луначарского, 58

Петропавловск-Камчатский
м/рынок «Спутник», 8 км

Псков
ул. Металлистов, 13

Пушкино
Московский пр-т, 5

Реутов
ул. Южная, 10

Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Бривибас 39, т/ц «B39», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемара, 73;
ул. Маскавас 357, т/ц «DOLE», SIA «636»

Ростов-на-Дону
ул. Лермонтовская, 197, салон «Лавка Гэндальфа»

Самара
ул. Мичурина, 15, ТТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.;
ТЦ «Континент» ул. Дачная, 2

С.-Петербург
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;
ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»;
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»;
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменноостровский пр., 10/3, компьютерный супермаркет «АСКоД»;
ул. Рубинштейна, 29, компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;
пр. Славы, 5, маг. «MariCom»;
пр. Просвещения, 36/141, маг. «MariCom»;
ул. Народная, 16, маг. «MariCom»;
пр. Большевиков, 3, маг. «MariCom»;
Левашовский пр., 12;
Лиговский, 73;
Лиговский пр-т, 72, «РентКом»

Тамбов
ул. Советская, 148/45;
ул. Советская, д.1/4;
ул. Мичуринская, 149б

Тверь
Универмаг «Тверь», 1 этаж

Тюмень
ул. Мельникайте, 72/1 маг. «Смак»;
ул. Минская, 9Б;
ул. Республики, 62

Ульяновск
ул. Советская, 19, к.201
Усть-Каменогорск
ул. Кирова, 47

Хабаровск
торговый комплекс «Кристалл»

Череповец
ул. Тимохина, 7, ТЦ «Фортуна», 2 этаж, пав. №5;
ул. М.Горького, 32;
ул. Ленина, 80, офис 6

Шатура
ул. Школьная, 15
Щелково
1-ый Советский пер. 2

Электросталь
пр. Ленина, КЦ «Октябрь»;
Фрязевское ш., 50;

Юбилейный
ул. Тихоправова, 1

Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. "Орбита"

Якутск
ул. Аммосова, 18, маг. «Альбион»;
ул. Дзержинского, 18, маг. «Интеграл»;
ул. Орджоникидзе, 20, маг. «Матрица»;
пр. Ленина, 52, маг. «Миллениум»

Ярославль
ул. Кирова, 11

Интернет-магазины
www.ozon.ru
www.bolero.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11

М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измаиловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;

Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новокосинская ул., 36

Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»

Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул Шаболовка, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1, Авиамоторная, дом 57

Белый Ветер: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 8/1, ГУМ; Бол. Черкизовская д.1; Измаиловский вал д.3

Союз: ул.Старый Арбат, д. 6/2; м-н «Норис» Ленинградский пр-кт, д. 33А; ТД «РАМСТОР» Ярцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д.116; ЦУМ, магазин «всеСОЮЗный»; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Щереметьевская ул., д. 60А; ул. Мясницкая, м-н «Библио-Глобус»; Волгоградский пр., д. 133.

COMPUTER GAMING WORLD, Russian Edition

SILENT STORM • UNREAL TOURNAMENT 2003

СЕНТЯБРЬ • 04(04) 2002